POR SÓLO 2'50€

TODAS LAS NOVEDADES: STAR WARS: THE OLD REPUBLIC ★ SOULCALIBUR V ★ KING OF FIGHTERS XIII ★ UFC UNDISPUTED 3 ★ CATHERINE ★ PES 2012 3D ★ BOOM STREET ★ THE MISTERY TEAM

MARCA player

PS3 X360 PS2 Wii PC PSP DS MÓVIL

TU REVISTA MUL...

NÚMERO 41
FEBRERO 2012

MÁS JUEGOS...

- METAL GEAR SOLID SNAKE EATER 3D
- THE LAST OF US
- LOS SIMS 3: SALTO A LA FAMA
- ASURA'S WRATH
- BINARY DOMAIN
- NINJA GAIDEN 3
- SNIPER ELITE V2
- TRINE 2
- CRASH TIME 4

Las Guías

NUEVAS GUÍAS

¡Búscalas en el interior!

Las Guías player PSVITA

STAR WARS OLD REPUBLIC

RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY

La pesadilla empezó aquí

YA HEMOS JUGADO PROTOTYPE 2

Más grande, más acción, más poder

FINAL FANTASY XIII-2

La mayor epopeya de Square Enix

www.marcaplayer.com
8 423793 601322 00041


Resérvalo ya en
GameStop
power to the players
¡Lo más divertido que puedes hacer con ropa!
XBOX 360
PS3
CATHERINE
18
ATLUS
Textos en castellano
DEEP SILVER
PS3
XBOX 360
XBOX LIVE
ATLUS
© Index Corp. 2011, Licensed by ATLUS/Index Digital Media, Inc. and published by Deep Silver. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PS3" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas Microsoft y se utilizan bajo licencia de Microsoft.

OPERACIONES ESPECIALES

LOCALIZA EL OBJETIVO

TRABAJA EN EQUIPO

INFÍLTRATE

IDENTIFICA A TU ENEMIGO





MÁXIMO REALISMO



COMPLETO ARSENAL A TU DISPOSICIÓN

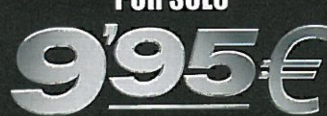


JUEGO ORIGINAL CON NUEVAS ARMAS, MISIONES Y MAPAS



MANUAL A COLOR Y CÓDIGO MULTIJUGADOR

EN TU TIENDA DE VIDEOJUEGOS PREFERIDA POR SÓLO







ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidente Ejecutivo: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General Publicidad: ALEJANDRO DE VICENTE
Director General MARCA: NICOLA SPERONI

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ

DIRECTOR
David Sanz Verjano

COORDINACIÓN DE CONTENIDOS
- Gustavo Maeso (Marca Player)
- Chema Antón (Marca Player)
- *Juan García (Guías)*
- *Jaume Esteve (Marcaplayer.com)*

REDACCIÓN / COLABORADORES
- Alejandro Peña
- Marta Sánchez Ortigosa
- John Tones (Mondo Pixel y Mondo Viejuno)
- Javier Artero
- Angel Llamas "Wako"
- Akihabara Blues
- Iván H. Cuesta
- Edu López
- Rodrigo De Cebrián

DISEÑO
- Juanma Castillo (Diseño Original Marca Player, Diseño Portada, Guías, Responsable PC y Hardware)
- Sol García (Maquetación)

EDICIÓN Y CIERRE
- Marta Sánchez Ortigosa (Edición)
- Sol García (Cierre)

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Directora de Publicidad de Área de Revistas: Cristina Esquivias
Responsable de Producto: José A. Muñoz-Calero (josea.munoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Mª Trinidad Martín
Tfno.: 91 443 52 54

Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 **Vizcaya:** Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 **Asturias/Cantabria:** Pablo Fernádez Caliano 94 231 98 73 **Navarra/Rioja:** Iñaki Fica 94 473 91 10 **Aragón:** Álvaro Cardemil 976 79 40 64 **Galicia:** José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 85 37 **Castilla y León:** Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante: Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27
Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: Jose María Conrado 971 76 76 30
Internacional: Katja Natus 91 443 55 24 Juan Jordán

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25
28033 MADRID Redacción: Tel. 91 443 50 00
marcaplayer@unidadeditorial.es

Gerente: Elicia Martínez. Director de Nuevos Negocios: Pedro González Sánchez. Director de Marketing: Juan Hevia. Subdirectora de Marketing: Gema Monjas. Jefe de Marketing: Matteo Gobbo Carrer. Director de Producción: Pedro Iglesias. Director de Proceso Gráfico: Enrique Domínguez. Director de Distribución: Pedro Alonso. Director Financiero: Stefania Bedogni. Suscripciones y Ejemplares Atrasados: 902.99.81.99 (Horario L-V, de 8 a 18h. Fines de semana y festivos de 10 a 14h).

Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. Imprime: ALTAIR QUEBECOR
Printed in Spain. Depósito Legal TO-0649-2008
Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

Editorial



SI NO VEMOS **PS4** EN EL **E3**... ¿PODRÁ SER LA NUEVA **XBOX**?



› ***David Sanz***
Director Marca Player
twitter ***@dsanzverjano***

AHORA QUE ESTABA TODA LA muchachada crecidísima pensando en la posibilidad de que Sony presentara en el próximo E3 por vez primera su futura consola, va Sony y echa un jarro de agua fría, y encima de forma oficial. ¿Era necesario? Con lo felices que íbamos a estar teorizando y creando rumores durante el primer semestre del año...
Ahora bien, si ya hemos visto Wii U (cuya llegada se dilatará respecto a los planes iniciales de la compañía. Actualmente y al cierre de esta revista, Nintendo ha confirmado el lanzamiento entre el E3 y finales de 2012) y PS Vita está a la vuelta de la esquina literalmente -no te pierdas la guía que te regalamos en este número-, ¿qué podemos esperar del E3? Al margen de los *GTA V*, *The Last of Us*, *Halo 4* y demás bombazos de 2012, la confirmación de Sony a su no presentación de PS4 deja el camino libre, siempre que lo desee -y pueda-, a Microsoft para dar el primer golpe de la futura generación a nivel de hype, y encima en casa. Y eso sin hablar de las expectativas de los jugadores, que cada año esperan ver algo de hardware nuevo.
Si Microsoft acelera el paso y enseña aunque sea un mínimo de lo que será su futura Xbox... bueno, ya sabéis: quien da primero da dos veces. Sony no debe dejar que su rival se adelante (otra vez) en el lanzamiento de la nueva generación de consolas, que la evolución es clara. PlayStation vendió 102 millones de consolas, PlayStation 2 alcanzó los 145 millones, quedando PS3 -números a 12 de enero de 2012- en 55,79 millones. Cierto es que los ciclos de vida de las máquinas se han acortado y que PS3 llegó un año más tarde que Xbox 360, pero la evolución de la consola de Microsoft es también clara: Xbox registró unas ventas de 24 millones de unidades, mientras que Xbox 360 se encuentra actualmente en las 58 millones de máquinas a nivel mundial. (Datos: *vgchartz*)



PD: Quería dar las gracias de todo corazón y en nombre de todo el equipo de Marca Player a todos nuestros lectores, usuarios de la web y oyentes de Marca Player FM. Sí, a ti. A todos y todas. Sabíamos que subir de precio la revista era una medida complicada, pero a la vez necesaria y vital para la continuidad del proyecto, y habéis respondido reforzando vuestro apoyo. Sólo espero que sigamos mejorando y ante esta crisis brutal que nos acosa (a todos) estemos a la altura de vuestras expectativas. GRACIAS. Nos vemos en Twitter: *@dsanzverjano*

¿TIENES PROBLEMAS PARA ENCONTRAR MARCA PLAYER EN LOS KIOSKOS DE TU CIUDAD, PUEBLO O PROVINCIA? ENVÍANOS UN MAIL A *REVISTAS@UNIDADEDITORIAL.ES* Y DI SI LLEGA TARDE, O SI FALTAN DONDE QUIERES COMPRARLA. ¡QUEREMOS AYUDARTE!

Participa »
Entra en los sites de Marca Player.
¡Tu opinión cuenta!

facebook — Busca **Marca Player** en **Facebook** y hazte amigo. ¡Tus mensajes pueden reflejarse en las páginas de la comunidad!

twitter — www.twitter.com/marcaplayer

www.marcaplayer.com
marcaplayer@unidadeditorial.es

BLOG MARCA PLAYER DIRECTO:
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/
BLOG EL MUNDO PLAYER:
http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/



¡El universo de la serie WAKFU en un videojuego!

Descárgate el juego gratis en

WWW.WAKFU.COM

ankama

Equipo 2012



Gustavo Maeso
COORDINADOR REDACCIÓN

"Este año definitivamente empiezo a fumar y dejo el gimnasio, seguro."
ME GUSTA: PS Vita
NO ME GUSTA: la Coca-Cola sin whisky.
JUEGO A: Hugo Retro Manía



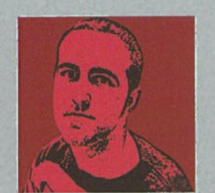
Chema Antón
COORDINADOR REDACCIÓN

"Así que un ejército de un hombre de verdad..." (Snake)
ME GUSTA: @marcaplayer
ODIO: El 21%
JUEGO A: Metal Gear Solid 3: Snake Eater 3D



Juan García "X"
REVIEWS & REPORTAJES

¿Alguien huele a Shepard y esos malditos o es mi desodorante?
ME GUSTA: El cine estúpido.
ODIO: Jaume Esteve huele a caldofrán.
JUEGO A: Juego secreto 1 y juego secreto 2.



Alex Peña
REVIEWS & REPORTAJES

¡Feliz fin del mundo!
ME GUSTA: Lo poco que falta para PS Vita.
ODIO: Las camisetas del Schalke 04 de uno que yo me sé.
JUEGO A: Modern Warfare 3.



Sol García
DISEÑO & MAQUETACIÓN

"Excusatio non petita. accusatio manifesta"
ME GUSTA: El escalope de pollo.
ODIO: La subida del IRPF.
JUEGO A: A sobrevivir (y no es un juego).



Juanma Castillo
DISEÑO & REDACCIÓN

Para el 2012, pido que el mundo se acabe en 3012
ME GUSTA: Mi edición coleccionista SWTOR
ODIO: El idioma de mi SWTOR.
JUEGO A: Tocar los huevos.



Jaume Esteve
MARCAPLAYER.COM

"Vicentín, ¡que te va a dar algo!"
ME GUSTA: La edad de oro del software español.
NO ME GUSTA: Que Xcast sea un pufista.
JUEGO A: Skyrim (y lo que queda).



Marta Sánchez
ACTUALIDAD

"Hasta el más pequeño puede cambiar el curso del futuro" (Galadriel)
ME GUSTA: Ir a esquiar.
ODIO: Que no nieve.
JUEGO A: ESDLA Online.



Ángel Llamas
REVIEWS



Iván H. Cuesta
MARCAPLAYER.COM



Ángel Pedrero
REVIEWS



Javier Artero
REVIEWS

CONTENI

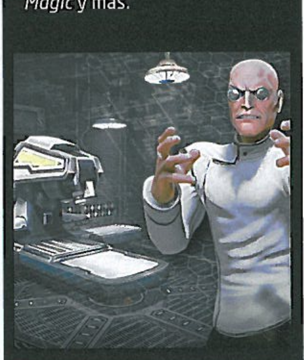
EXCLUSIVA

R.E.: OPERATION RACCOON CITY

SECCIONES FIJAS

MMOPLAYER

TU PASAPORTE DIRECTO PARA LOS MUNDOS ONLINE



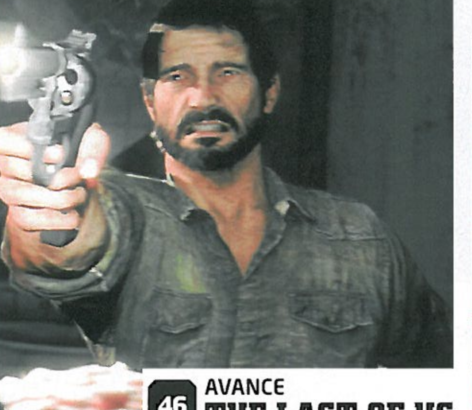




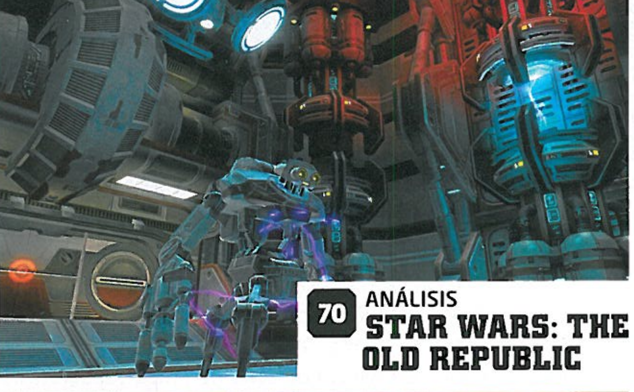


40 AVANCE
PROTOTYPE 2

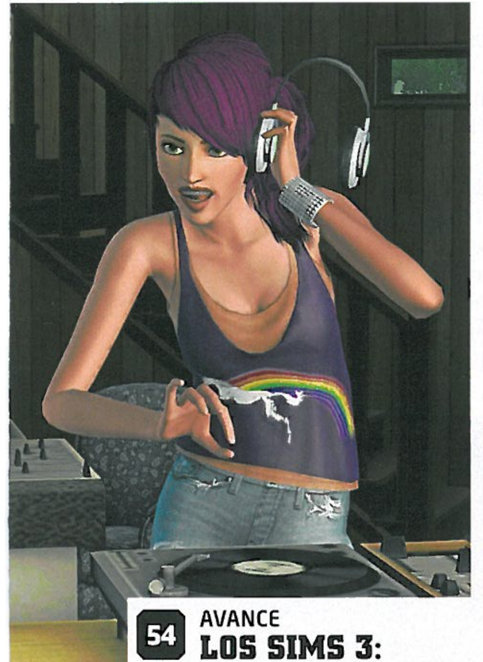
66 ANÁLISIS
FINAL FANTASY XIII-2



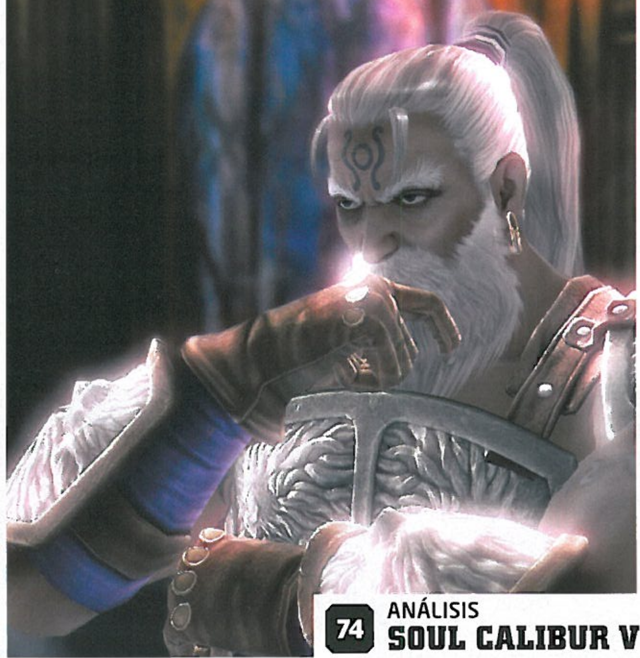
46 AVANCE
THE LAST OF US



70 ANÁLISIS
STAR WARS: THE OLD REPUBLIC



54 AVANCE
LOS SIMS 3: SALTO A LA FAMA



74 ANÁLISIS
SOUL CALIBUR V



MARCA PLAYER Nº 41 FEBRERO 2012

EN PORTADA

REPORTAJES CENTRALES

AVANCES

ANÁLISIS

Y mucho más...

Merendola Zom

El comienzo de la infección más famosa del mundo de los videojuegos como nunca lo habías visto.

Érase una vez una localidad llamada Raccoon City, una ciudad norteamericana de más de 100.000 habitantes en franco crecimiento gracias a la inversión del gigante farmacéutico Umbrella Corporation. Todo parecía indicar que sus tiempos de bonanza económica serían largos e ininterrumpidos, sin embargo, esto quedaba lejos de cumplirse. Una fría noche de 1998 un pequeño accidente en una de las instalaciones de Umbrella desató una epidemia que cambiaría la faz de la Tierra, haciendo que los muertos se levantaran de sus tumbas.

A pesar de los esfuerzos de las fuerzas de seguridad de la localidad y del apoyo de los incansables S.T.A.R.S., el brote no pudo ser contenido y se expandió a lo largo y ancho del mundo, llegando hasta a España. Incluso ahora, con el tiempo como testigo mudo de los hechos, las causas y orígenes de la infección quedan algo difusos. Por suerte llega ***Resident Evil Operation Raccoon City*** para echar algo de luz en este enigmático tema. Se trata de una aventura de acción en tercera persona de tintes cooperativos que nos pondrá en la piel de uno de los miembros de los Lobos, el escuadrón de Élite que envió la propia Umbrella a la zona para asegurar los viales originales de Virus-T. De esta forma, viviremos como nunca antes los momentos iniciales de la epidemia, originada en las instalaciones subterráneas de la compañía.

Como testigos activos de aquella catástrofe también tendremos oportunidad de cumplir diversas misiones en la devastada Raccoon City. Los objetivos a cumplir serán de limpieza en todo momento –eliminación de pruebas, asesinato de testigos, recuperación de armas biológicas de la compañía...-. Es decir, que no seremos precisamente los buenos de la historia. Ese

»

Jugamos en rigurosa exclusiva a las primeras horas de este juego de acción cooperativa. Volveremos a Raccoon City para revelar algunos oscuros secretos... Una verdadera delicia para los fanáticos de *Resident Evil*.



Por Juan 'XCast'

bi

RESIDENT EVIL™
Operation Raccoon City

Nos cruzaremos en nuestro camino con personajes y enemigos clásicos de esta franquicia

papel lo jugarán las fuerzas de seguridad de la localidad y los miembros de los S.T.A.R.S., precisamente los que serán una de las facciones enemigas en la guerra cruzada con los zombis que se estará desarrollando en las calles de Raccoon City.

Los hechos serán coetáneos a las primeras entregas de esta millonaria franquicia, lo que supondrá revisitar viejas localizaciones, reencontrarnos con personajes y enemigos ya conocidos y ver desde otro punto de vista hechos que a la postre resultarían determinantes para el destino de la humanidad. Así pasearemos de nuevo por unas calles que nos resultarán bien conocidas, nos cruzaremos con personajes como Hunk, Nikolai, Leon S. Kennedy o Claire Redfield y lucharemos a brazo partido contra enemigos de la entidad de William Birkin, Némesis o el Tyrant engabardinado de *Resident Evil 2*.

No serán los únicos viejos conocidos que encontraremos, ya que los enemigos clásicos de la franquicia también vuelven, con los zombis a la cabeza. Les acompañarán lickers, hunters, perros zombi y demás fauna local característica. Habrá incluso hueco para nuevas incorporaciones al plantel más propias de títulos más recientes de la saga. Nos referimos, por ejemplo, a los infectados que corren a toda velocidad hacia nosotros o a los parásitos capaces de controlar la voluntad de sus huéspedes.

Y hasta aquí las similitudes con anteriores *Resident Evil*. La responsable de este título, Slant Six Games, siempre se han caracterizado por haber realizado títulos de acción táctica. Más concretamente *SOCOM* para consolas PlayStation, y ese es el estilo de juego que se ha querido implementar. Así lo que nos encontraremos al empezar a jugar será un título de acción cooperativa en el que cada uno de los cuatro jugadores controlará a uno de los seis miembros del escuadrón Lobos tal y como se estila en los tiempos que corren. Esto quiere decir que sí, por fin podremos movernos y disparar al mismo tiempo. Y mucho más. Cada uno de los personajes controlables tiene un rol y habilidades determinadas dentro del equipo, permitiéndonos a nosotros personalizarlas hasta cierto punto. Antes de cada misión elegiremos una entre tres habilidades activas para equipar al personaje. Estas son únicas para cada uno de ellos y se deben ir comprando y mejorando con los puntos de experiencia que se nos otorgan al final de cada nivel. Esta puntuación, además, servirá también para comprar nuevas armas principales (ametralladoras, lanzagranadas, rifles, escopetas...) y secundarios (pistolas),



Influencias

Lo mejor de nuevo y viejo cuño

Slant Six Games se vio en una clara disyuntiva cuando comenzó a desarrollar el título que nos ocupa. ¿Optaba por viejas fórmulas de éxito en la franquicia o trataban de hacer un título al estilo de lo que mejor se les da? La respuesta es obvia, ya que Capcom no habría confiado en este estudio canadiense de no buscar su enfoque concreto de acción táctica.

Ahí encontramos la primera gran influencia en el desarrollo de este título, los títulos de *SOCOM* desarrollados por esta compañía. Sin embargo, no es la única referencia externa a la franquicia *Resident Evil* que se ha adoptado. Y es que la propia Capcom reconoció que la idea de desarrollar este título fue al ver *Lost Planet 2* y pensar en trasladar su fórmula. Los resultados de este último título no fueron los esperados, por lo que se optó por externalizar el proyecto fuera de Japón. Los cambios más importantes respecto a *Lost Planet* se ven en la duración de los niveles, ahora cercanos a la hora y menos centrados en los combates finales (que los habrá) y en la dirección artística. Tampoco podríamos dejar de citar como referencia *Left 4 Dead*, tanto por el número de jugadores, como por el elevado número de enemigos en pantalla, muy superior a lo que estamos acostumbrados en *Resident Evil*.

Y es que de los títulos originales poco parece coger más allá de la ambientación e historia de *Resident Evil 1, 2* y *3*. Ni siquiera tiene gran parecido con *RE: Outbreak*, el predecesor de este título aunque solo sea por tratarse de un título online cooperativo.

▲▲ **Raccoon City** Las calles de la ciudad que fue el origen del brote estarán repletas de enemigos de todo tipo. Podremos contarlos por decenas en algunos de los combates más concurridos.

Una agradable mezcla entre viejos recuerdos y mecánicas jugables de nuevo cuño

» aunque solo podremos llevar una de cada al mismo tiempo.

Otras peculiaridades de la mecánica de juego son, por ejemplo, la casi obligación de llevar un antiviral a mano, puesto que podemos ser infectados por el Virus-T. Esto nos hará perder vida poco a poco hasta acabar convirtiéndonos en un zombi más de la legion de atacantes. Mirándolo por el lado bueno, parece que mientras estemos infectados los no-muertos harán la vista gorda, por lo que se podría utilizar como estrategia para avanzar. Lo que no se puede utilizar en nuestro favor son los momentos de sangrado producidos por un ataque grave. Cuando esto ocurra nos convertiremos en el centro de atención de los infectados hasta que pare la hemorragia. Por suerte también los enemigos humanos pueden sangrar...

Todo esto ocurrirá tanto si jugamos en solitario como en compañía, aunque se trata de un título destinado a ser disfrutado con amigos. Por esto siempre aparecerán cuatro miembros de nuestro escuadrón, aunque tres de ellos estén controlados por la IA del título. No habrá manera directa de darles órdenes, por lo que nosotros tendremos que centrarnos en la ac-

Los reclutas

Equipo de limpieza de Umbrella Corp.

Seis son los miembros de esta unidad de las fuerzas de seguridad de Umbrella, cada uno con sus habilidades únicas.

La base en este tipo de juegos es la cooperación y suma de habilidades de los miembros del equipo en juego. ***Resident Evil Operation Raccoon City*** no es distinto y nos permitirá seleccionar y potenciar a seis personajes diferentes:

Lupo (asalto):
Karena Lesproux, ex miembro de las fuerzas especiales francesas y líder de Los Lobos.
Hab. pasivas: armadura corporal y recarga rápida.
Hab. activas: cargas incendiarias, a muerte (balas infinitas) y súper soldado (anula daños recibidos, aumenta daño y precisión).

Spectre (vigilancia):
Vladimir Bodrovski, espía y veterano de la Guerra Fría.
Hab. pasivas: detector de proximidad y detector de objetos.
Hab. activas: escáner de amenazas (muestra amenazas en tu radar y en el de compañeros), visión biotérmica (distingue seres vivos y muestra su vida) y visión sónar (detecta a través de paredes).

Vector (reconocimiento):
Nombre y datos desconocidos.
Agente secreto cuyos logros solo son comparables a los de Hunk.
Hab. pasivas: sigilo y evasión.
Hab. activas: detector de movimiento, mimetismo (coges el aspecto de tu enemigo) y camuflaje óptico (invisibilidad).

Bertha (médico):
Michaela Schneider, una ex soldado con pasión por la medicina y que siente placer con el dolor.
Hab. pasivas: primeros auxilios (revivir con un aerosol) y médico de campo.
Hab. activas: estimulante (aumenta velocidad y precisión), neutralizar infección y analgésico (reduce el daño).

Four Eyes (científico de campo):
Christine Yamata, viróloga.
Hab. pasivas: antiviral (revivir con antiviral) y visión biométrica.
Hab. activa: inducir infección (transforma en zombi y lo convierte, pone a atacar a sus compañeros), feromonas de atracción e infectados programados.

Beltway (demolición):
Héctor Hiver, experto en demoliciones expulsado del cuerpo de ingenieros del ejército.
Hab. pasivas: armadura antiexplosivos y artificiero.
Hab. activas: mina de fragmentación, explosivo plástico temporal y mina trampa láser.

Nota: entre paréntesis las habilidades que creemos que no quedan claras.



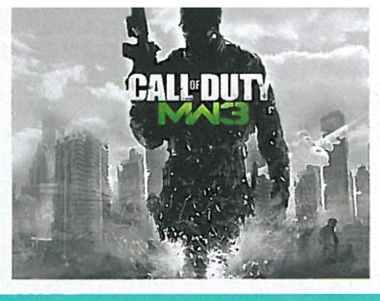


▲▲ **Coopera o muere.** Las habilidades de los seis soldados incluidos son complementarias y nos obligarán a cooperar para seguir avanzando sin problemas.



ción. Al menos sí que se nos permitirá seleccionar a nuestros compañeros antes de la misión, ya que la suma de habilidades es muy importante para conseguir superar los retos que nos tiene preparados este *Operation Raccoon City*.

Las sensaciones finales que este título nos produce son eminentemente buenas, ya que consigue apelar a esa nostalgia que vive en todos los jugadores que probamos el *Resident Evil* original y, al mismo tiempo, renovar la fórmula con nuevos y originales giros jugables que actualizan las denostadas mecánicas de juego de anteriores entregas de la franquicia de Capcom. Aún quedan detalles por mejorar -esa IA...- pero seguro que Slant Six Games consigue encontrar la vacuna. ■



CALL OF DUTY: MW3 RECIBIRÁ 20 DLC

Activision ha anunciado que lanzará 20 packs de contenido adicional para su FPS *Call of Duty Modern Warfare 3* hasta el mes de septiembre. El primero en llegar estará disponible el 24 de enero, antes en XBL.



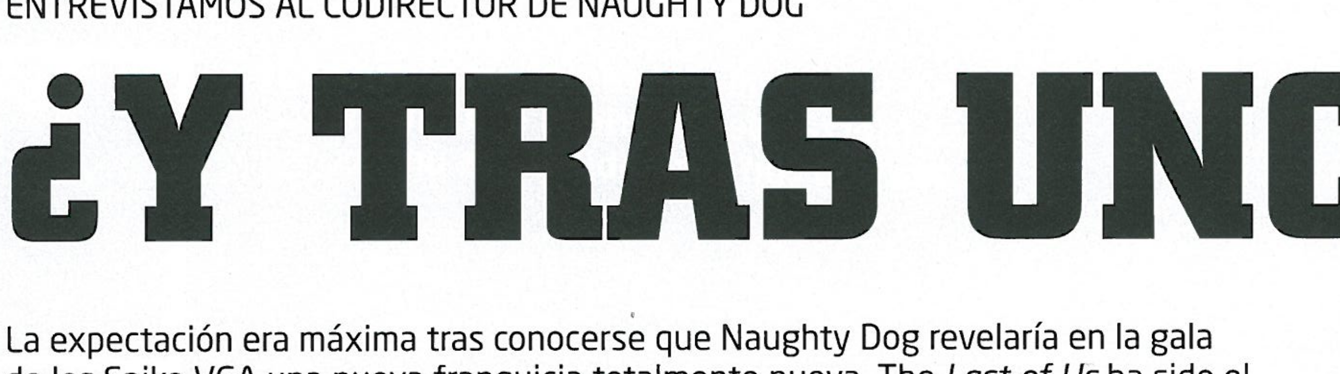
SNAKE EATER VUELVE EN 3D EL 8 DE MARZO

Konami ha confirmado por fin la fecha de salida del esperado *Metal Gear Solid: Snake Eater 3D* para Nintendo 3DS. Llegará el próximo 8 de marzo y nos permitirá disfrutar del efecto en tres dimensiones sin gafas.

ENTREVISTAMOS AL CODIRECTOR DE NAUGHTY DOG

¿Y TRAS UNC

La expectación era máxima tras conocerse que Naughty Dog revelaría en la gala de los Spike VGA una nueva franquicia totalmente nueva. The *Last of Us* ha sido el motivo perfecto para viajar a Los Ángeles y sumergirnos de lleno en sus estudios.



POCAS VECES HABÍAN PERMITIDO LOS CHICOS DE NAUGHTY DOG ACCEDER A SUS OFICINAS A TAN NUMEROSO GRUPO DE PERIODISTAS, PERO ESTA ERA UNA OCASIÓN ESPECIAL. TRAS PRESENTARNOS TODO LO QUE SE PODÍA VER DEL JUEGO, TUVIMOS LA OCASIÓN DE CHARLAR CON CHRISTOPHE BALESTRA, CODIRECTOR DE LA COMPAÑÍA TRAS UNCHARTED.

› ¿Cuál es el secreto por el que Naughty Dog crea tan buenos juegos?

» Yo diría que es el talento de la gente que contratamos. Nosotros nunca nos conformamos con poco, siempre buscamos la perfección; luchamos por conseguir lo mejor. Siempre intentamos estar a la última con la tecnología y conocerla para ofrecer el mejor producto. Además de todo ello, como decía, es por el gran equipo que somos, ya que llevamos muchos años juntos trabajando, creando un ambiente fantástico que anima a todos a acudir cada día a trabajar.

› ¿Crees que el futuro de los videojuegos está en la nube o en los móviles?

» No lo sé. Yo sinceramente creo que el futuro de los videojuegos tiene varios caminos que puede tomar. Los usuarios pueden ser jugadores aficionados a los títulos para móviles, pero también serlo para los juegos de consola u ordenador. Es evidente que si estás en un avión, jugarás con un dispositivo portátil, sin embargo, las grandes sagas creo que siempre estarán ligadas a las plataformas tradicionales, ordenador y consolas, por el gran impulso económico que se deposita en estas y no tanto en las móviles.

› ¿Traeréis de vuelta algún día sagas clásicas como *Crash Bandicoot*?

» *Crash Bandicoot* es una saga que ya no es propiedad de Naugthy Dog. Con *Jak & Daxter* es algo que no sabemos; ha pasado ya bastante tiempo y hemos cambiado a mucha gente de nuestro estudio. Ahora mismo nos estamos centrando en trabajar en *Uncharted 3* y su

Christophe Balestra, Codirector de Naughty Dog

Sobre el futuro de Uncharted

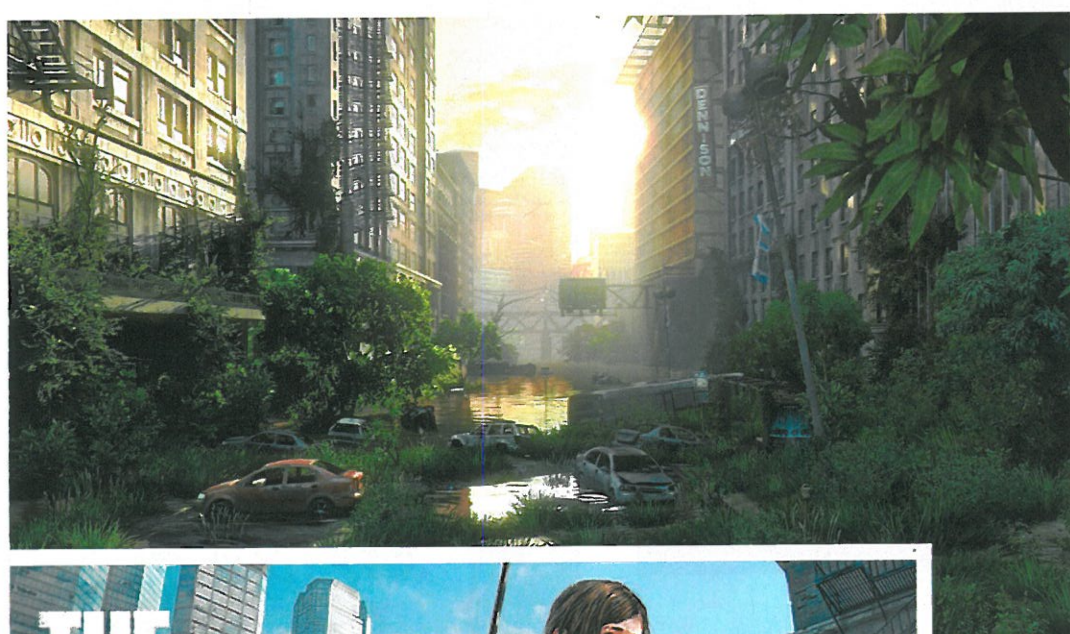
"Cuando el equipo vuelva de vacaciones, todo dependerá de sus motivaciones y de lo que ellos quieran hacer"

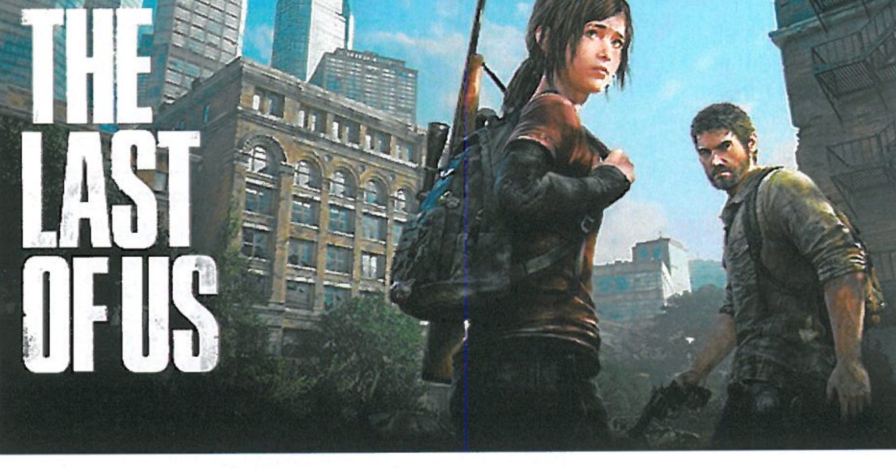


SE CONFIRMAN JUEGOS LEGO DEL SEÑOR DE LOS ANILLOS Y EL HOBBIT

Como ya es habitual en la compañía danesa LEGO, Warner Bros. ha anunciado la futura adaptación de la saga de películas de 'El Señor de los Anillos', e incluso de los dos nuevos filmes de Peter Jackson: 'The Hobbit An Unexpected Journey' y 'The Hobbit There and Back Again', a un juego protagonizado por estos cuadraditos.

HARTED?





A SIMPLE VISTA *The Last of Us* parece ser un juego de zombis más, pero nos aseguran que se centra en algo totalmente distinto.

DLC, así como en desarrollar también *The Last of Us*. En el futuro no sabemos. El equipo que creó *Uncharted 3* está de vacaciones, y cuando vuelvan será el momento ideal para decidir qué será lo siguiente; puede ser otro *Uncharted* o, por el contrario, algo bien diferente. En realidad depende de lo que quieran hacer ellos, y en lo que verdaderamente se sientan motivados.

› ¿Tenéis pensado sacar videojuegos para otras plataformas, como la »



REMAKE EN CAMINO DE LITTLE BIG ADVENTURE

El mítico *Little Big Adventure* de Adeline Software regresará en forma de remake permitiéndonos volver a ver a Twinse, pero luciendo un mejor aspecto si cabe. Además, tras este llegará la tercera parte de la saga.

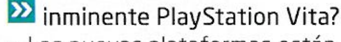


EL NUEVO CONTENIDO DE AC: REVELATIONS YA TIENE FECHA

Ubisoft ha confirmado que Viajeros del Mediterráneo, el nuevo contenido descargable para *Assassin's Creed: Revelations,* que incluye seis nuevos mapas multijugador ambientados en la costa del mar, llegará el 24 de enero a Xbox Live y PS Network.



NEIL DRUCKMAN Y BRUCE Straley (de izquierda a derecha) son los directores del esperado *The Last of Us.*


inminente PlayStation Vita?

» Las nuevas plataformas están pegando muy duro, pero por ahora estamos centrados en los proyectos que estamos desarrollando. La tecnología que hemos diseñado está dirigida a una sola plataforma. Tenemos ya un motor y es difícil crear una nueva tecnología desde el principio. Quizá en el futuro.

› ¿Qué puedes contarnos del futuro de la saga *Uncharted*?

» De momento estamos trabajando en un nuevo mapa cooperativo, pero no hemos decidido todavía si haremos *Uncharted 4*; es una decisión que requiere bastante tiempo. En los próximos seis meses veremos cuál será nuestro siguiente movimiento, pero ahora están al 50% las posibilidades de ver un nuevo *Uncharted* o algo totalmente distinto.

› ¿Qué esperas de las nuevas tecnologías en las futuras consolas?

» Creo que no será necesariamente el uso de las 3D o una alta definición al alcance de todos. En mi opinión, el futuro pasa por conexiones a internet más rápidas que nos permitan descargar a mayor velocidad y, por tanto, cambien la forma en cómo accedemos a los juegos.

› Y para acabar, ¿por qué crees que *The Last of Us* será un éxito?

» Porque no se centrará en los infectados en sí; eso será secundario, sino que todo girará en torno a los personajes principales y su relación. Al igual que en las películas, como por ejemplo "Up" de Disney (que es muy emotiva, colorida y tiene su toque de diversión y comedia), lo mismo va a pasar en nuestro juego. Para triunfar tenemos que ofrecer características diferentes, algo que ya hemos conseguido con *Uncharted* y ahora vamos a tratar de llevar más allá.

› *Por Edu López (Los Ángeles)*

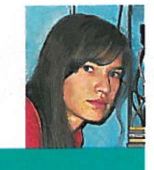




ANUNCIADA LA FECHA PARA LA MORTAL KOMBAT KOMPLETE EDITION

Warner Bros. Entertainment ha dado por fin una fecha de lanzamiento para su *Mortal Kombat Komplete Edition*. Esta edición llegará a las tiendas el 2 de marzo en Europa y traerá todos los contenidos descargables publicados hasta la fecha, entre ellos, los nuevos personajes -Skarlet, Kenshin, Freddy Krueger y Rain-.

Paz Boris
Lectora de AlfaBetaJuega, ganadora de "Demuestra que eres una jugona"



VIDEOJUEGOS Y TEMPRANA PASIÓN

En una casa donde los videojuegos no eran muy buscados, mi pasión por ellos se desarrolló antes de aprender a leer y escribir. El ordenador, la Game Boy y la SNES fueron las primeras plataformas que me acercaron a este mundo, capturándome con juegos como el *Grand Prix* (de Accolade), *El Día del Tentáculo*, *Wario Land 3*, *Rescue of Princess Blobbet*, *Super Star Wars*, *Super Mario World* o *Flash Back*. Y desde entonces, la cuenta ha ido aumentando.

Mucha gente cree que las consolas son cosas de niños, en masculino, quizá porque siempre se había educado a las niñas para ser dulces y buenas, jugando a las cocinitas y a las muñecas como futuras amas de casa. Actualmente, la realidad está cambiando. Aun cuando siguen existiendo videojuegos para chicas, por norma general, la publicidad de todos los demás se orienta a un público sin segmentación por sexo. Gracias a la evolución del pensamiento sobre la igualdad, ya no sorprende tanto saber que una chica tiene una o varias consolas y pasa varias horas jugando, se ve como algo normal. Aunque a veces volvemos a caer en la sorpresa, es de forma positiva.

No es la primera vez que se oye el comentario "esta es Fulanita y es buenísima a..." Es un plus, implica que con esa amiga no sólo vas a poder hablar o ir a tomar algo, si apetece, se puede pasar una tarde en casa jugando a la consola. En el caso contrario, en el de los chicos, puede resultar extraño. Se ha establecido una correlación casi inseparable "chico-consola" como si nacieran con una debajo del brazo.

No obstante, las generaciones que han pasado su infancia rodeadas de tecnologías se sorprenderán por artículos como estos, pues seguramente no se habrán detenido a pensar si es propio de las chicas jugar a los videojuegos.

***Paz Boris es la ganadora del concurso "Demuestra que eres una jugona", realizado por AlfaBetaJuega y que buscaba demostrar que las chicas también son muy jugonas.







¡A CONCURSAR POR **NFS THE RUN**!



Sabemos que os gusta que hagamos concursos a través de la red. Así que os brindamos la oportunidad de ganar unos fantásticos premios de *Need for Speed: The Run*. Consisten en un pack compuesto por el juego para PS3, una mochila, un mapa, un termo y una libreta-pasaporte, y otros dos packs de una copia promo de Xbox 360 y un mapa. ¿Qué tienes que hacer para conseguir uno de estos tres packs? Muy fácil. En nuestro muro de **Facebook** deberás publicar un mensaje (iniciando con "Concurso NFS") sobre el siguiente tema: "Si fueras el guionista del próximo *Need for Speed*, ¿de qué trataría tu argumento?" Como sabéis, en *The Run* han optado por una historia más elaborada de lo habitual en un juego de conducción. Cuanto más original y detallada sea la respuesta, más posibilidades tendréis de que escojamos la vuestra. Permaneced atentos a nuestras publicaciones en Facebook para más información, solucionar dudas y conocer los ganadores.

TOP5

Estas son vuestras cinco bandas sonoras preferidas. Estas opiniones son sacadas de nuestra página de Facebook:



1 METAL GEAR SOLID

SIGILO AL MEJOR RITMO

Hideo Kojima sabe calaros hasta en la música. La galardonada saga de Konami se hace con el primer puesto en la clasificación de las mejores bandas sonoras. Y es que por lo visto la historia de *MGS* sin la música que le acompaña sería un poco menos memorable.

2 FINAL FANTASY

LA MÚSICA DEL PARAÍSO

A pesar de las numerosas entregas de *Final Fantasy*, el compositor Nobuo Uematsu logra mantener su toque en cada una de ellas sin decaer. La épica, el sufrimiento, la felicidad o la melancolía son partes claves de sus partituras.



3 MODERN WARFARE

ENTRE LA METRALLA

En el último cajón del podio se alza un título bélico. Llama la atención que, en un juego de guerra y acción directa en el que el retumbar de las explosiones está a la orden del día, la música quede clavada en los jugadores. ¿Será debido al saber hacer de Hans Zimmer?

4 THE LEGEND OF ZELDA

MELODÍAS EN EL RECUERDO

¿Quién no tararea de vez en cuando las melodías de la ocarina? ¿Quién no se conoce todas y cada una de las canciones de los templos y mazmorras? Demos las gracias por ello al alma musical de Nintendo, Koji Kondo.

5 ALAN WAKE

UNA LUZ EN LA OSCURIDAD

Un juego sobre un escritor destaca por su música. Curioso, ¿no? Y es que la labor del compositor Petri Alanko, junto a ciertos temas del grupo Poets of the Fall, dan un resultado único.



DEVIL MAY CRY HD COLLECTION, CON FECHA

Capcom ha anunciado la fecha de lanzamiento de la recopilación HD de *Devil May Cry*. Saldrá a la venta el próximo 3 de abril. Además, ha informado de que se podrá adquirir, no sólo en formato físico, sino por descarga digital.



SORCERY LLEGARÁ EN PRIMAVERA

El título de magia exclusivo de Sony estará disponible en la primavera de este año. Con el uso de su varita (Move), el joven aprendiz tendrá que acabar con el mal emergente.

LOS PRIMEROS 10

10 MINUTOS DE TLOZ: SKYWARD S.

Por Carlos Uriondo.

Puedes ver el vídeo completo en la web ***www.losprimeros10.es***



TODA HISTORIA TIENE UN COMIENZO

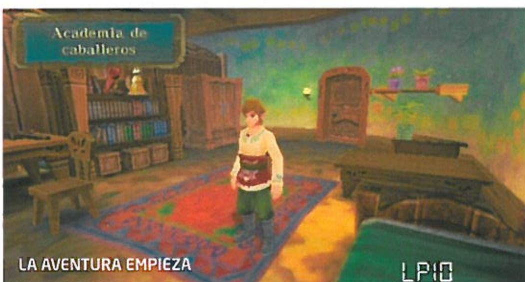


POLLOS QUE VUELAN ¡ESTO ES FANTASÍA!


TODOS SABEMOS QUIÉN ES ESTA CHICA



UN MAL SUEÑO LO TIENE CUALQUIERA



LA AVENTURA EMPIEZA

Apaga la consola

CÓMIC YA A LA VENTA



EL CÓMIC DE RAGE

La Tierra ha sido devastada por un asteroide. Solo una pequeña parte de la humanidad ha sobrevivido. Cuando despiertan, encuentran un planeta conquistado por un ejército dictatorial. ¿Qué es lo que de verdad sucedió para derivar en una situación como esta?

CINE 27 DE ENERO



UNDERWORLD: EL DESPERTAR

Tras pasar quince años en un estado parecido al coma, la vampiro Selene descubre que tiene una hija de 14 años, mitad vampiro, mitad licántropo. Deberán detener a Biocom antes de que cree una raza de peligrosos superlicántropos.

LIBRO YA A LA VENTA



HALO 6: EL PROTOCOLO COLE

En los inicios de la guerra entre los Covenant y los humanos, el UNSC establece el Protocolo Cole para impedir que la Tierra y sus colonias interiores sean descubiertas por el enemigo. Al teniente Jacob Keyes se le encomendará una misión de alto secreto.

LA HORA TOST





Gina Tost
Twitter @ginatost

Opinión



¿Nos lo podemos tomar en serio?

Salieron los ganadores de los Spike Video Game Awards. Evidentemente ganó el premio al mejor juego del año *Skyrim*. Nadie se sorprendió y los fans de la saga de *The Elder Scrolls* fueron a encerrarse en el baño con la cabeza de un dragón para celebrarlo en la intimidad que ofrece un trozo de papel higiénico.

Se premió el mejor juego de Xbox 360 (que no es ni un exclusivo de esta plataforma), el mejor de PS3, el de Wii, *Minecraft* ganó a mejor juego independiente, la Mejor Interpretación masculina la ganó el actor de Wheatley, y la femenina, la actriz de GLaDOS, los dos de *Portal 2*.

Sin sorpresas. Ganaron los mismos que todo el mundo sabía que ganarían. ¿Merecido? Puede. Pero eso no puede quedar así. Así nadie nos tomará en serio. Siempre ganan los mismos y premiamos cosas que son completamente de patio de colegio. Si a un buen actor lo hace una buena edición en el cine, en los videojuegos lo hace una bonita animación.

Si los videojuegos son arte, ¿por qué no aprendemos de otras artes? Así, por ejemplo, en los Oscar se premia al mejor productor, el mejor guión, el mejor vestuario... mientras que nosotros premiamos "el juego más esperado". ¿Perdón? ¿Ahora los trailers influyen en la calidad de un juego? ¿Tenemos que hablar de *Dead Island*? Aunque era un premio del público, a mí no me vale.

Me gustaría que ya que hay gente detrás currando como loca para sacar un juego antes de las fiestas navideñas, se le valorara no por ser el mejor shooter solamente sino porque su productor se lo ha currado tanto que ha tenido que vender a sus hijos en el mercado negro mientras pactaba licencias y moldeaba vóxeles.

Así pues, si queremos seguir dando premios a los videojuegos a partir de las chorradas de siempre, propongo hacerlo con unos premios alternativos a los GOTY del 2011. Con contenido que interese.

Saludos,

Gina Tost

ALGUNOS PREMIOS A LOS VIDEOJUEGOS DEL AÑO 2011 POR MARCA PLAYER

A la frase más repetida: *Skyrim* por "¡Cuidado con esas llamas!"

La mejor banda sonora: *LIMBO* y sus incómodos silencios.

Al juego más esperado: GTA Don Quijote edition, con molinos con Neones y prostitutas manchegas.

A la mejor interpretación masculina: Chell de *Portal 2*.

A la cultura videojueguil perdida: Pasarle el mando a tu hermano/primo "a pantalla o vida".

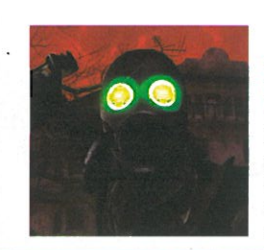
Por favor, señores y señoritas, hagan sus propuestas para otros premios de este año. No todo el peso puede caer sobre mí, que después me llaman ustedes gurú y no me gusta. Gracias.

¿POR QUÉ NO ENTREGAR NUEVOS PREMIOS QUE DEN FRESCOR AL SECTOR?

#FOLLOW FRIDAY

@Doby_malo
"Seguir a alguien porque se puso de nombre Guybrush Threepwood definitivamente es no madurar"

@dragonypatata
"Dejad de poner fotos de vuestros montones de regalos en Twitter. Todos sabemos que ahí sólo hay calcetines y jerseys."



MMO DE FALLOUT PARA BETHESDA

Se acabó el litigio que enfrentaba a Bethesda y a Interplay. La licencia para desarrollar un MMO de la popular saga de juegos de rol se la queda Bethesda.



KINECT WINDOWS, EL 1 DE FEBRERO

Steve Ballmer ha indicado que a principios de 2012 tendrá lugar el lanzamiento de Kinect en PC para Windows, concretamente el 1 de febrero.

DIABLO III PODRÍA LLEGAR A LAS VIDEOCONSOLAS

No vamos a confirmarlo del todo, que esto nunca se sabe, pero reproducimos aquí lo que Micah Whiple, community manager de Blizzard, respondió a un inquieto twittero: "Josh Mosqueira será quien lidere el proyecto de *Diablo III* en consolas". ¡Toma ya!

28-29 ENERO

III MERCADILLO SOLID

Por tercer año consecutivo, ¡vuelve el Mercadillo Solidario de Videojuegos de Marca Player! Videojuegos y merchandising a precios de risa y, todo, por dos buenas causas.

El Marca Sports Café, situado en el paseo de Recoletos número 18, acogerá el *III Mercadillo Solidario de Videojuegos Marca Player*. Este evento, al que no puedes faltar, tendrá lugar los próximos días **28 y 29 de enero**, y estará abierto los dos días **desde las 08:00 hasta las 13:00 horas**.

Como en las dos ediciones anteriores, en el mercadillo se pondrán a la venta, a precios de risa, un montón de videojuegos, merchandising y accesorios que han sido donados, de forma desinteresada, por las editoras de videojuegos de nuestro país. ¡Puedes encontrar increíbles gangas! Videojuegos a un euro, dos, tres, a cinco euros e, incluso, ediciones especiales de títulos nuevos por ¡25 euros! También pondremos a la venta merchandising de todo tipo, ediciones de prensa imposibles de encontrar en otro sitio, videoconsolas... ¡de todo y a precios irrisorios!

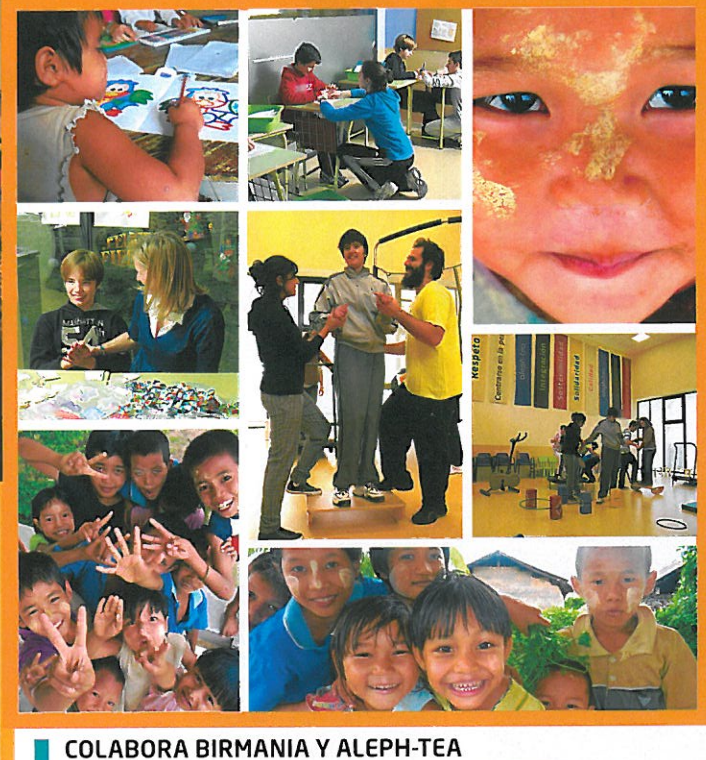
Por lo tanto, no puedes perderte la edición de este año que, como en sus dos ediciones previas, dedicará todo el dinero recaudado a causas solidarias. Pero, ya te avisamos que el año pasado fue una locura y que muchos de los asistentes acudieron al Marca Sports Café a las ¡dos de la mañana! Son muchas las gangas y muchas las personas que no se quieren quedar sin ellas, así que prepárate para llegar de los primeros.



BARRIO SÉSAMO, TODO EN CASTELLANO

En el número del mes pasado publicamos el análisis del genial juego para Kinect de Warner Interactive, *Barrio Sésamo: Érase una vez un monstruo*. Y metimos la pata hasta el fondo al decir que las voces eran 'hispanas'. No es cierto, el juego llega con voces españolas 100% al igual que los nombres de los entrañables personajes, pero la región de nuestra Xbox 360 nos metió en este lío. Rectificamos, que es de sabios.





COLABORA BIRMANIA Y ALEPH-TEA

LA AYUDA IRÁ PARA ELLOS

Todo el dinero que consigamos recaudar en esta tercera edición del mercadillo irá a parar a dos asociaciones, **Colabora Birmania** y **Aleph-TEA**. La ONG **Colabora Birmania** trabaja en Tailandia para mejorar las condiciones de vida de la población birmana desplazada en este país. La asociación **Aleph-TEA** trabaja para mejorar la vida de las personas afectadas por los trastornos del espectro autista. Conoce más de estas dos organizaciones en sus webs: *www.colaborabirmania.org* y *www.aleph-tea.org*

ARIO

EN EL MARCA SPORTS CAFÉ

Del mismo modo que en años anteriores, habrá una serie de reglas a respetar:

-La entrada al evento se realizará por riguroso orden de llegada.

-Los grupos que irán entrando serán de diez personas y permanecerán dentro cinco minutos.

-El máximo de productos a comprar por cada persona, cada vez que entre al mercadillo, será de 5 artículos y en ningún caso se podrá repetir el producto.

-Se ruega a los asistentes llevar el dinero en billetes pequeños para evitar problemas de cambio.

**En función de la cantidad de material, el mercadillo tendrá la duración estimada de dos días, o de un sólo día en caso de que se acabe la mercancía.*







ACTUALIDAD
REPORTAJE
AVANCES
ANÁLISIS
MÓVILES
HARDWARE
TRUCOS
MÁS QUE JUEGOS
COMUNIDADES
GUÍA DE COMPRAS
Te esperamos en el planeta de
akihabarablues.com
Akihabara Blues está formada por Roswell y Kristian. Actualmente sobreviven como bloggers de fortuna. Si tienes una historia y les escribes, quizá puedan publicarla: redaccion@akihabarablues.com
AKB
AKB EN EL PLANETA DE LA GENERACIÓN ETERNA

El ciclo de vida de las consolas, hasta ahora, **era claro**. Se nos hypeaba con su lanzamiento, las compañías sacaban durante años videojuegos de calidad creciente para ellas, hasta llegar al apogeo de las máquinas, que solía coincidir con el lanzamiento de la nueva generación de turno. **Y vuelta a empezar**. Pero si a PlayStation 2 le costó renunciar a su reinado - malditas teles 3D sin conexión S-VIDEO para jugar al PES 6 -, **a Xbox 360 y PS3 se les han pegado algo más que las sábanas.** Y es que esta **es una generación que ha muerto y resucitado** tantas veces que ya he perdido la cuenta. Ya sea con los periféricos como PlayStation Move o Kinect o con juegazos como Uncharted 2 o Red Dead Redemption, estas consolas, a las que algunos se han cansado de pedir el relevo, **se resisten a besar la lona**. Cual Rocky que aguanta hasta el enésimo asalto encajando los golpes, sabiendo que **la gloria es suya sólo por soportar la lluvia de hostias**, la generación actual - **la de verdad**, Wii no cuenta - sigue regalando auténticas maravillas. Eso no impide que con cada nuevo Triple A salte el hardcoreta de turno esgrimiendo el argumento de **"... ya hemos tocado techo"**. Pues sí, llevamos unos meses en los que día sí y día también tocamos techo. Pero lo que pasa es que **el techo cada vez está más alto** y yo ya no me atrevo a **imaginar cuál es el límite**.

"... a Xbox 360 y PS3 se les han pegado algo más que las sábanas"

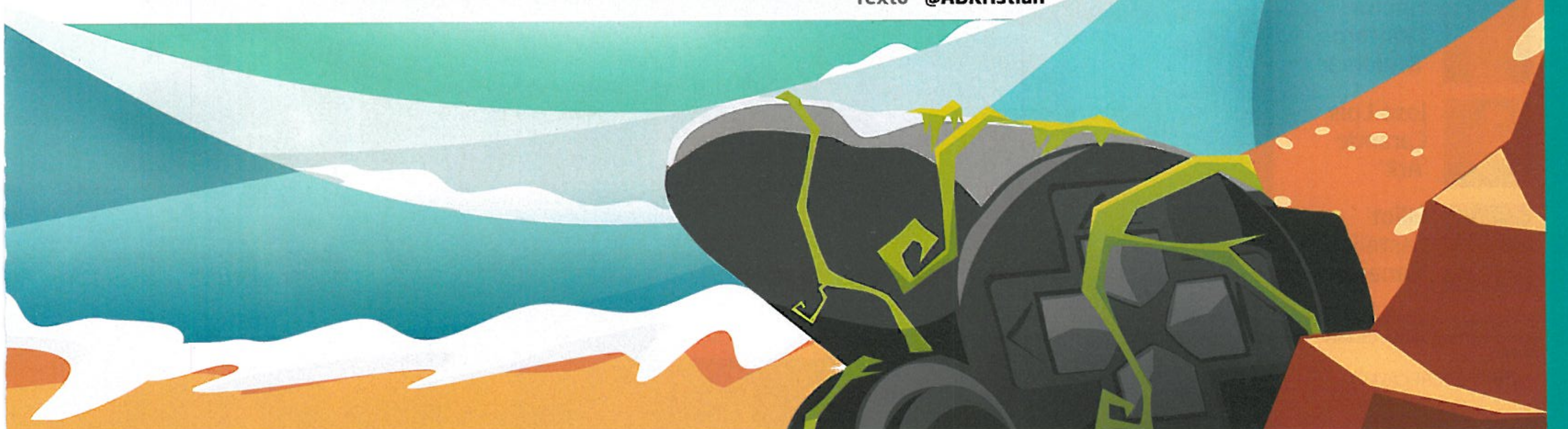
Sí, el Move es menos excitante que el trasero de Carmen de Mairena y Kinect tiene poco sexappeal más allá de los Dance Central. Es verdad. Uncharted no ha podido sorprender de nuevo y **la creación de Red Dead Redemption fue como el Rosario de la Aurora.** Pero todos ellos son hitos que dotan de una profundidad a esta generación de consolas como nunca antes se había visto. Megadrive murió desangrada por el MegaCD y el Megadrive 32X. 3DO y Jaguar **eran bestias pardas pero se quedaron en agua de borrajas.** Sega tuvo que dejar de fabricar consolas por el fracaso - para mi, inexplicable - de **una de las mejores máquinas que se han visto nunca, la DreamCast**. En cambio, con PS3 y 360 estamos asistiendo a unos años en los que dos máquinas que comparten la mayoría de su catálogo - **muerte a los multiplataformas** - sobreviven - gracias a bombazos de **un calibre que yo sólo recuerdo en los tiempos de Super Nintendo** - a la hegemonía de una consola que **juega en otra liga** .

La próxima generación va a tener que **encontrar excusas donde no las hay** para justificar su aparición. Las consolas de sobremesa de Sony y Microsoft **siguen superándose con cada juego** y ni las odiosas comparaciones con las versiones multiplataforma corriendo en los PCs más punteros puede esconder **el potencial aparentemente ilimitado de unas máquinas que se resisten a jubilarse**. Su mejor aliado es que la actual gran referencia comercial, Nintendo, está apostando por unos derroteros que no están del todo claros: un mando con forma de tablet y una portátil 3D. **Vita no está triunfando precisamente en Japón**, con la Nintendo 3DS aplastándola en las listas de ventas y la división Xbox no parece por la labor de lanzarse al mercado portátil, así que el futuro de las consolas está **rodeado de una bruma casi inexpugnable**. Por una vez, la promesa de una mayor potencia gráfica no resulta suficiente como para hypear al personal. Quién no recuerda esas capturas de los juegos de 3DO Model 2, que lo flipabas porque, oh Miyamoto, **¡El personaje se reflejaba en un espejo!** El fotorrealismo ya no pone cachondo, el 3D es, de momento, una anécdota, y la Realidad Virtual es poco más que un recuerdo vintage de los últimos Salones Recreativos.**¿Qué nos deparará el futuro?** Quizá habría que escuchar a SNK y su **mítico slogan de "The Future is Now"**.

"... unas consolas que se han convertido en incómodos inquilinos de nuestra sala de estar"

Así que, mientras el mañana se despeja, nos queda al menos el consuelo de **algunos de los mejores videojuegos que se han visto nunca**, como Batman Arkham City, Skyrim o Portal 2. Que tampoco hay que apresurar las cosas, que la experiencia nos dice que **las generaciones de consolas se acaban siempre en lo mejor** y que luego nos quedará el regusto agridulce de que nos estamos perdiendo joyas por haber saltado al siguiente nivel, quién sabe, quizá antes de tiempo. Así que, mientras hacemos tiempo en la playa del Planeta de la Generación Eterna, ensimismados con el skyline formado por unas consolas que se han convertido en incómodos inquilinos de nuestra sala de estar, suspiramos tanto por la llegada de la siguiente iteración de PlayStation y Xbox como por **imaginarnos cómo será el último hálito de genialidad** con el que **premiarán nuestra ingratitud** las que quizá sean **las consolas más subestimadas de la Historia**.

Diseño **@Roswell_AKB**
Texto **@ABKristian**





MMO PLAYER POR MMOGAMER.ES

¿VAIS A TENER TIEMPO PARA LOS GRANDES MMORPGS QUE NOS TRAERÁ EL 2012?

EN ESTE NÚMERO

Staff

Pues sí, para cualquier queja, estos son los energúmenos...

Juanma Castillo
DIRECTOR

Álex Peña Plaza
EDITOR

Edu López 'Aiolos'

Héctor Montoro 'Kreidmar'

José Luis Carande 'Ark'

Elliot Castellanos 'Canamarth'

WTF!

La última clase de *Guild Wars 2* es.... ¡el hipnotizador!... Vale, bien. Mmmm... ¿Y cómo ataca? ¿Les duerme? ¿Dobla cucharas y se las lanza? Nos hemos quedado igual que con la clase monje de *Diablo 3*...

PAGAN 16.000$ POR UN OBJETO

Es tal el hype creado en torno a *Age of Wulin*, sobre todo en Asia, que un jugador ha sido capaz de pagar esta cifra por una espada virtual del juego.

FIN AL CULEBRÓN DE FALLOUT ONLINE

Ya hay una resolución al juicio entre Interplay y Bethesda, en la que se anula a Interplay el hacer uso de los derechos de Bethesda sobre Fallout para crea su MMO.

ROHAN LLEGA A ESPAÑA TRADUCIDO

El título de YNK Interactive llega a España y al mercado latinoamericano en una versión totalmente traducida y con un nuevo nombre: La venganza.



FIREFLY UNIVERSE ONLINE CANCELADO

La tiene negra el proyecto MMO del universo de FireFly. Su desarrolladora se está pensando ceder los derechos a Multiverse Foundation para continuarlo.



REPORTAJE

CUANDO ACABE CONTIGO, NO CONFIARÁS NI EN TU PROPIA MENTE

ArenaNet presentó la última clase de *Guild Wars*: El hipnotizador



Después de una larga espera, ArenaNet nos presentó la octava y última profesión de ***Guild Wars 2***, el genuino y misterioso hipnotizador, que repite en esta segunda parte. ¡Pero ojo! No te dejes engañar por sus trucos, vuelve más renovado que nunca.

Los hipnotizadores son duelistas mágicos cuyas armas más letales son el engaño y la confusión. Utilizando poderosas ilusiones para despistar a sus enemigos, se aseguran de no enfrentarse nunca cara a cara con ellos. Justo cuando crees que has descubierto lo que está tramando, te das cuenta de que sus ilusiones y copias te han destrozado, haciendo muy difícil centrarte en el verdadero hipnotizador.

Como hipnotizador podremos crear ilusiones mentales que se manifiesten físicamente, como por ejemplo, clones o fantasmas. Los clones son ilusiones que se parecen al creador, tienen su nombre y comportamientos básicos.

Estos tienen poca vida y tienden a hacer poco daño. En cambio, los fantasmas son ilusiones que se parecen al creador, pero tienen sus propios nombres y llevan armas ilusorias especiales, tienen diferente aspecto y un comportamiento específico. Son más poderosos, con más salud y causan más daño. El hipnotizador puede usar una gran variedad de armas mágicas, a distancia y cuerpo a cuerpo, como por ejemplo, una espada, una pistola, un báculo o incluso un espadón, entre otras. Incluso con la rosa más bella podría acabar contigo en un abrir y cerrar de ojos.

Los amantes del engaño, la ilusión y los trucos verán claramente al hipnotizador como su favorito. Es una de las profesiones más originales y especiales de los MMO, y qué mejor juego que ***Guild Wars 2*** para dejar a todos con la boca abierta mientras confundís a aquellos ignorantes que tienen la osadía de enfrentarse a vosotros. ■ Por Naiade y Albert, Administradores de www.guildwars2-online.com



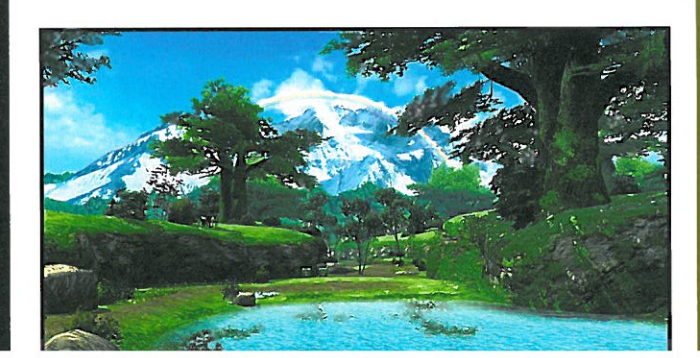
Phantasy Star Online 2 ya es una realidad

LA MÍTICA SAGA VUELVE A PC

Quién no recuerda *Phantasy Star Online* en Dreamcast? No temáis si sois tan 'pecadores' de no conocerlo o no haber oído hablar de él, enseguida os ponemos al día. Constaba de varios títulos para distintas consolas y PC, pero los de más renombre fueron: *Phantasy Star Online* y *Phantasy Star Online Universe*. Títulos de gran calidad que actualmente cuentan con innumerables fans. Pues bien, está en desarrollo ***Phantasy Star Online 2*** de la mano de Sega, que promete revivir esta saga a lo grande, gracias a las innovaciones de la tecnología actual. Se está trabajando en entornos, enemigos, creación de personajes, habilidades, y mucho más, a un nivel que no podéis imaginar, como prueba, las capturas que acompañan.

En ***Phantasy Star Online 2***, el jugador es parte de un equipo de investigación planetaria conocida como Arks. Viajar alrededor de la galaxia hasta extraños planetas, explorar y conocer a los habitantes de dichos planetas es nuestro objetivo principal, pero tendremos que eliminar toda amenaza para que el planeta pueda ser colonizado. ¿Interesante verdad? Pues aún hay más...

Actualmente sabemos que ***Phantasy Star Online 2*** iniciará las pruebas de la segunda fase alfa a principios del próximo año y cerca de 50.000 jugadores van a ser reclutados para experimentar y probar dicho título. ■ Por José Luis Carande (Ark)



MMO PLAYER

WTF!
¡Mamá, quiero ser superhero! Vale, hijo, pero haz el favor de dejarte los calzones por dentro, que ya no estamos en los años cincuenta y en vez de aplaudirte, te van a correr a gorrazos...

¿ALGUIEN DIJO MONJE? A nosotros nos gusta esa pedazo de cazadora de demonios..

1VS1

Diablo 3 para consolas ¿Una buena idea?

Que sí, que no, que ahora sí lo saco, que ahora no... ¿pero debe Blizzard publicar Diablo 3 en consolas?


Elliot
"Leroy Jenkins lleva mi foto en la cartera"

No sé en qué estaba pensando Blizzard cuando esto se les pasó por la cabeza. Creo que queda claro que estoy totalmente en contra de que *Diablo 3* aparezca para otra plataforma distinta al PC. Una de mis razones es, que para adaptar un videojuego de PC a consola, hace falta simplificar el juego hasta niveles absurdos. No se puede concentrar en un mando, por muchos botones que tenga y mucho que se quiera, la inmensa cantidad de teclas, y combinaciones de ellas, de un teclado. Otra es, sin saber cómo lo adaptarán, las ventajas e inconvenientes que esto puede aportar a los jugadores de PC, tanto en temas de jugabilidad como en pros y contras a la hora de enfrentarse a los usuarios de consola. Si lo que Blizzard quiere es convertir *Diablo 3* en algo jugable con dos botones, adelante, pero conmigo que no cuenten. ■


Kreidmar
"Estuve en la beta del ábaco"

Aunque tienes razón en lo de la simplificación, Elliot, eso no tiene por qué ser malo en sí mismo. El *Diablo* tampoco es un juego que use una cantidad de teclas desorbitada como para apreciar una simplificación de ese tipo. Ten en cuenta que es básicamente un hack n' slash con toques de aventura.

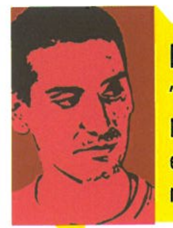
El hecho de hacer las versiones de consola ampliará enormemente el mercado a este fantástico juego que tanto tiempo hemos esperado, accesible ahora a todos los ámbitos digitales. Además, no debes preocuparte por la interacción entre los diferentes sistemas, ya que normalmente en estos casos suelen ser independientes. Por último, no debe importarte tanto la versión de consolas mientras sea de PC a consola y no al contrario, ya que entonces si perdería la de PC. Estoy seguro de que mientras juegas en tu versión PC apenas notarás que haya una versión para las cajitas de juegos. ■

ESTE MES EN...

No te pierdas ningún evento de tus MMOs favoritos...

***DC Universe* se hace mayor, ya tiene un año de vida.** Hace una año salía a la venta dando la sorpresa como un tapado en los MMO, y durante casi dos meses el juego tuvo una gran acogida, hasta que los jugadores lo dejaron por su nulo high end. Tras varios meses nos sorprendió con su relanzamiento en free2play, donde ha conseguido un 200% de usuarios nuevos. Por motivo de su año, y la gran mejora que ha tenido estos últimos meses, Sony ha sacado una capa especial para celebrar tan fausto motivo. Si estas cansado de pagar por tu *WoW*, y buscas algo nuevo y fresco, y sobre todo gratuito, no dejes pasar esta oportunidad de disfrutar *DC Universe*.

Las nuevas Raid llegan a *RIFT*. ¿te gustaría poner a prueba y participar en las nuevas Raid y Asaltos? Pues bien, Trion Worlds ha conseguido pruebas sólidas y ya está en marcha. Dicha actualización, aún sin nombre pero que no tardará en aparecer, aportará a los jugadores nuevas experiencias PVE y PVP, pero podéis estar tranquilos, ya que Trion ofrece a sus jugadores la oportunidad de ver el siguiente nivel de asaltos antes de que entre en funcionamiento, que tendrá lugar el próximo día 9 de febrero. Así que los gremios más competentes serán llamados a las armas.



Duardo
"Soy Game Master, pero en la vida real"

Wipe Out!

¿Compensa pagar una suscripción anual si el mundo se va a acabar?

Da comienzo el 'annus horribilis' para este nuestro país. Como no puede ser de otra manera, las dudas nos embargan: ¿Vamos a morir todos 'cienes' de veces? ¿Compensa que nos preocupemos? ¿O no preocuparse hasta que se nos pare el corazón de agonía es muestra de ser un inconsciente?

El caso es que si recitamos aquello de "¿Quién dijo miedo?" y pensamos en esta crisis como una gran oportunidad, vemos que el sector de videojuegos online está en un momento de esplendor. Se esperan grandes títulos para 2012 y otros, que acaban de aterrizar, están demostrando que algo está cambiando.

Es obligado hablar del bombazo del momento: ***Star Wars: The Old Republic***, del que podéis leer en las páginas generales de la revista un profundo y apasionado análisis de nuestro amigo Héctor 'Kreidmar' que, por otra parte, también os ofrece la espectacular guía del título de BioWare que acompaña a la revista. ¿Se trata de la invasión de esta humilde sección en el resto de vuestra revista favorita? No, claro que no. ¡Faltaría más! Pero es un síntoma de lo que títulos como ***Star Wars: The Old Republic***, y pronto ***Guild Wars 2***, ***TERA Online*** o el esperadísimo ***World of Warcraft: Mist of Pandaria*** suponen ya en el ocio digital: Los MMO están de moda y son un negocio en sí mismos con suficiente entidad como para ser un negocio viable.

Algún día os hablaré de hasta qué punto los MMO están revolucionando el sector, incluido el panorama de desarrolladores en nuestro país. Alucinaríais si supieseis cuántas pequeñas desarrolladoras como Bitoon Games, Spaniard Blend, y muchas más, han apostado por el tándem: juego online gratuito (o free2play), distribución digital, juego competitivo... tanto en PC como para otras novedosas, y hasta hace poco, desconocidas plataformas: ¿Facebook y MMOs?: Pues sí: ***Heroes of Neverwinter***, ***The Sims Social***,... ¡Si hasta Frogster nos sorprende con una versión de navegador de su ***Runes of Magic***!.

El fin del mundo tendrá que esperar. Tenemos mucho por hacer todavía. Happy Adventuring! ■



HEROES OF NEVERWINTER o cómo ver Dungeons & Dragons en Facebook.

EL NUEVO AÑO CHINO EN LEAGUE OF LEGENDS

Gracias a la introducción este pasado año del juego en el mercado asiático, Riot Games ha creado un nuevo evento en relación al nuevo año chino llamado el Deleite Lunar. ***http://euw.leagueoflegends.com/es/lunar-revel-es***

TOP GUN ONLINE, UN MMO DE ALTOS VUELOS

Masang Soft tiene ya casi acabado un fantástico MMO de aviones que a occidente llegará con el nombre más que comercial de ***Top Gun Online*** (¿Posible estrategia de marketing ante el anuncio de una segunda parte de la película?) El juego recreará escenarios reales tomados con fotografías por satélite, donde podrán interactuar casi 1200 jugadores a la vez. El juego estará ambientado en el 2025 pero dispondrá de aviones de la 2ª Guerra Mundial. ***http://www.topgunonline.co.kr/***



ELIGIUM, LO NUEVO DE FROGSTER

¿DESBANCARÁ A SU ABANDERADO RUNES OF MAGIC?

El nuevo MMO de Frogster, *Eligium - The Chosen One*, de ambientación fantástico medieval, nos sumergirá en un mundo inmerso en una guerra entre mortales y demonios. En él encontraremos los elementos típicos de este tipo de juegos, como un sistema de clases, mascotas, monturas y campos de batalla masivos.



Existen cuatro razas en ***Eligium***: pandas, elfos, humanos y viridis. Serán las que los jugadores podrán elegir para su personaje. Cada raza, como es habitual, tiene sus propias características más allá del aspecto; ventajas y desventajas que harán que cada jugador piense en cuál le conviene más a la hora de decidirse por una de ellas.

Una vez elegida la estirpe deberemos escoger qué clase de personaje queremos. Las opciones no son muy extensas, pero bastan para abarcar toda clase de roles en ***Eligium***; encontraremos guerreros, cazadores, druidas, magos y luchadores.

El juego nos ofrece una amplia variedad de misiones y campos de batalla capaces de albergar a cientos de jugadores. ■

Runes of Magic

Próximamente en navegador

Durante los últimos días, Frogster, la compañía de ***Runes of Magic***, ha estado probando en beta abierta la posibilidad de jugar al juego en los navegadores y usar como registro o login tus cuentas en las redes sociales, como Facebook. La prueba ha salido bien, y por ello se espera que antes de que acabe el primer cuatrimestre de 2012 ya podamos disfrutar del juego en navegador. ■ **Por Edu López (Aiolos)**





Llévate a casa lo último en videojuegos enviando 1 sólo SMS al ***25900**** con la palabra clave de cada regalo. Los ganadores serán contactados por teléfono. ¡Anímate y participa!

***Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381**

Bases y política de protección de datos publicadas en www.marcaplayer.com

ESTE MES...

UNA FIGURA EDICIÓN LIMITADA 20 ANIV. + JUEGO SONIC GENERATIONS PS3 + CAJA METÁLICA + DLC

MP SONIC

3 PACKS DE SONIC

› Gana uno de estos 3 packs cortesía de Sega para deleitarte del frenetismo del mejor Sonic, el erizo azul en pura esencia. Los packs se componen de:

› Una figura de Sonic edición limitada del 20° aniversario.

› Un juego Sonic Generations para PS3.

› Una caja metálica exclusiva de Sonic.

› Un código de descarga de contenido exclusivo para PS3.



Envía **MP SONIC** al

25900*

O

MP SONIC SIN PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381

MP ACE

JUEGO DE ACE COMBAT ASSAULT HORIZON + KIT DE PILOTO + CAMISETA

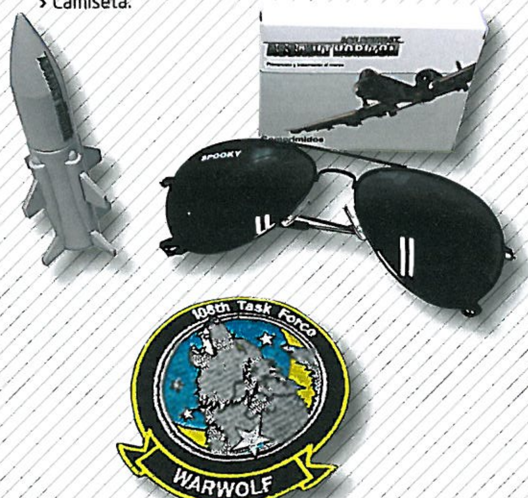
10 PACKS ACE COMBAT A.H.

› Sorteamos 10 increíbles packs de Ace Combat Assault Horizon gracias a Namco Bandai (5 de Xbox 360 y 5 de PS3). Siéntete como un verdadero piloto de caza con estos regalos. Cada pack contiene:

› Un Juego versión promo de Ace Combat Assault Horizon (para PS3 o 360).

› Kit de piloto (gafas de sol, caramelos con forma de pastillas antimareo, parche y pendrive en forma de misil).

› Camiseta.





108th Task Force
SHOOTER

Envía MP ACE al 25900*

o

MP ACE SIN PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381

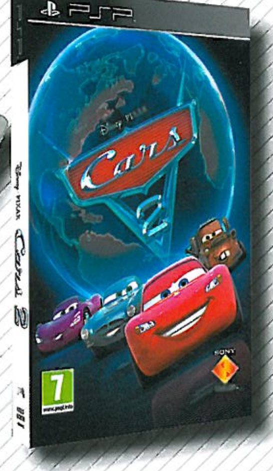
MP CARS

TREPIDANTES CARRERAS POR EL MUNDO

5 PACKS CARS 2

› Llévate uno de los 5 packs de productos que sorteamos del título Cars 2, videojuego basado en la película de Disney Pixar con el mismo nombre. Este pack incluye: juego Cars 2 para PSP y caja de herramientas.





Envía MP CARS al 25900*

o

MP CARS SIN PUBLICIDAD

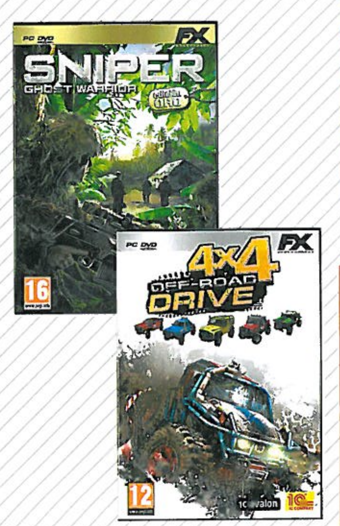
*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381

MP FX

EN LA VARIEDAD ESTÁ EL GUSTO

2 PACKS DE JUEGOS DE FX INTERACTIVE

› Sorteamos 2 packs de juegos de FX Interactive. Cada pack consta de: Sniper G.W., Off Road Drive, Men of War Vietnam y Trópico 4 (de éste, uno de PC y otro de 360).





Envía MP FX al 25900*

o

MP FX SIN PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381

MONDO PIXEL

¡¡AHORA EN OFF-SET!!

Mondo Píxel: Las respuestas a todo excepto a por qué nadie ha considerado adaptar el peliculón "Drive" en un shooter de conducción carismático.

LECCIONES EN CÓMODAS ENTREGAS MENSUALES PARA ENTENDER LOS VIDEOJUEGOS DE FORMA DISTINTA

POR JOHN TONES



JOHN TONES
El responsable de todo esto

MASCOTAS DE LA CHIFLADURA

Hemos hablado en abundantes ocasiones por aquí (y lo que te rondaré morena) de la locura y falta de pudor implícitos en los videojuegos a causa de sus orígenes poco honorables. Los iconos de otros medios son, en un elevado porcentaje, mitos clásicos remozados: de Indiana Jones a Sherlock Holmes, pasando por Superman, Spiderman, John Silver el Largo, el conde Drácula, Jane Eyre o el Capitán Ahab. Cada cual con sus cadacualadas, héroes o villanos son, en géneral, iconos de una pieza: con su moral, sus principios y sobre todo, su estética definida y simbólica. El aventurero sin fisuras, el vetusto anti-héroe, el monstruo romántico o el superdotado de la deducción. En cambio, en los videojuegos, ¿qué tenemos? Un erizo con zapaticos. Un francés con flequillo, narizota y sin extremidades. Un semicírculo con boca. Coches sin piloto. Solo en los últimos tiempos, en los que copiamos y copiamos del cine, encontramos algunos pseudo-Indiana Jones y algunas mezclas de Luke Skywalker y Harry el Sucio. Pero hasta ahora, hasta nuestros iconos eran explosiones de sinsentido. Quizá el secreto esté en por qué Mario tiene bigote y mono de trabajo; en Donkey Kong se diseño así para ahorrar un par de píxeles y optimizar memoria. Esa es un poco la cuestión: todo se ajusta a las limitaciones y a las necesidades del medio, y teniéndolas en cuenta... se escoge siempre la opción más chiflada. Lo único que yo diría que faltan son más morsas.

LOS PODIUMS DEL AÑO

LO MEJOR DE LO MEJOR

Cada año, quienes elaboramos información sobre videojuegos y quienes la recibís nos enfrentamos a una tarea tediosa y de escaso valor periodístico: las listas con lo mejor del año. ¿Por qué picamos, entonces, cada 365 días?

Particularmente, he padecido especialmente el tema estas Navidades: el giro hacia contenidos más asequibles del blog de Mondo Píxel (calma: si todo va como tiene que ir, un nuevo Mondo Píxel en su vertiente más hardcore llega en febrero), gracias a su nueva residencia en Fotogramas.es, nos ha obligado a barruntar listas de éxitos, de lo mejor del año y de lo que esperamos con más nerviosismo para 2012 (en versión doble: una con *FIFA* incluido, para los faltos, y otra con *Max Payne 3*, para los listos de la clase). El resultado tiene un valor muy relativo: por ejemplo, entre mis favoritos del año, había una ausencia flagrante, el último *Mortal Kombat*. Simplemente se me olvidó incluirlo; y ya es raro, posiblemente no le he dedicado más horas a ningún otro juego en 2011. Pero así son las listas: un cúmulo de despistes, compromisos, carencias, guiños de cara a la galería y obsesión por quedar bien (con quien sea, empezando por uno mismo). En Mondo Píxel, como no podía ser de otra manera, no salimos mal parados del trance, pero entiendo que las listas cojeen y estén llenas de faltas, obviedades, olvidos y disparates. Desde su misma definición, una lista de lo mejor del año tiene que ser incompleta, porque es imposible cubrirlo todo y porque "Lo mejor" es un absoluto, mientras que quien la elabora no puede ser más relativo.

¿Por qué nos gustan tanto entonces? ¿Qué necesidad nos impulsa a recordar lo mejor del año, los sellos más notorios, las modas más fugaces y los títulos más punteros? Mi teoría es que necesitamos ordenar, aunque sea de forma artificiosa y arbitraria, los sucesos del año. Necesitamos creer que hay una pulsión lógica detrás de lo que no es más que magma caliente y caos puro. Quienes hemos tenido la suerte y la desgracia (no, no la suerte o la desgracia; la



BATMAN ARKHAM CITY
Está entre lo mejor del año porque la visión de detective ya no es una chorrada injustificable para hacer más facilón el juego, y porque el skin del Batman de Frank Miller tiene golpes propios.

Pensadlo bien: con versiones chiptuneras de las cancionzacas de Kavinsky.

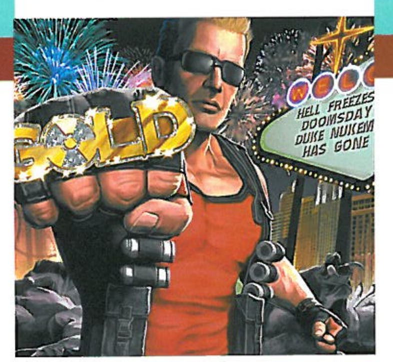
PORTAL 2
Está entre lo mejor del año porque se acentúa el rollo "Escenas de matrimonio" de la primera parte. Somos muy fans de "Escenas de matrimonio" aquí.

suerte Y la desgracia) de asistir a un E3 sabemos que la cosa no funciona así: empresas, marcas, franquicias de muy diversos tamaños e intereses se agolpan sobre el desprevenido visitante de la feria aullando consignas y slogans. De un Triple A que no necesita tu apoyo para nada se pasa a una chuminadita descargable que te hace perder dos horas en las que te cuentan con todo detalle cómo se plagió un éxito del año pasado para otra plataforma. De cantidades obscenas de sexo y violencia se salta a un juego de marionetas controlado con leves y delicados movimientos de la puntita de los dedos. Nadie en su sano juicio que haya corrido por los pasillos del E3 sorteando cosplayers y product managers (a veces imbuidos en un mismo cuerpo) puede pensar que todos los lanzamientos del año se pueden ordenar de forma coherente, sensata y razonable en una lista de "los mejores". Habría que hacer subdivisiones, infracategorías, multivariantes, ultramodos que abarcaran en su plenitud esta extraña realidad audiovisual que nos irrita y nos fascina: la industria del videojuego.

Por eso necesitamos las listas: son formas de categorizar y ordenar los lanzamientos del año a partir de la fantasía de

MODERN WARFARE 3
Está entre lo mejor del año porque es un mastodonte tecnológico y porque es un blanco fácil para odiar. Y toda industria necesita sus supervillanos.

Para saber más





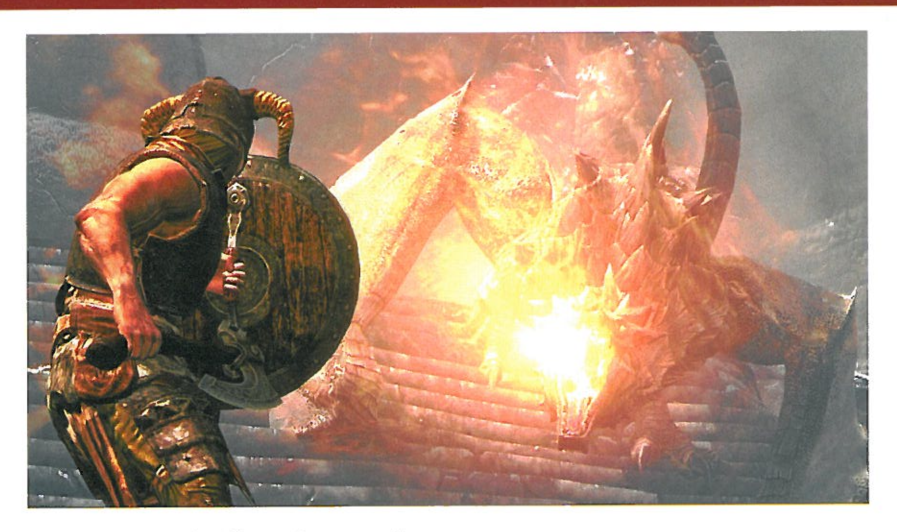
LO MEJOR DE LO PEOR

Los descastados, los innombrables, rechazados por crítica y público y relegados a los puestos más altos de las anti-listas, las listas de lo peor del año. En este 2011 ha arrasado *Duke Nukem Forever*, un juego que, maldita sea, su peor pecado era que consistía exactamente en lo que se esperaba de él (¡desde hacía lustros!): un pasatiempo caduco, incorrecto, lineal y torpón. Nunca vamos a ver en las listas de Lo Peor Del Año a esos DLCs camuflados de superlanzamientos que son las entregas anuales de las franquicias futboleras, o a juegos técnicamente pulcros pero sin alma, como las últimas iteraciones de supersagas de acción o conducción por todos conocidas. Una pena: si las listas en positivo son zona reservada para la redundancia y la obviedad, estas listas de lo peor deberían ser una zona abonada para los tirones de orejas a las vacas sagradas, no para el ensañamiento con los experimentos fallidos y los fracasos de ventas.

Pero vamos, que bien, ¿eh? Sin rencores.

Al fin y al cabo, cómo echarle en cara al jugador medio que se está obcecando inútilmente en la persecución y condena de bugs que no afectan en nada a la mecánica de juegos medianos. Al fin y al cabo, debe de ser difícil concentrarse cuando los gigantes japoneses te hacen pagar una y otra vez por el mismo juego con levísimos añadidos para justificar relanzamientos chiflados.

Y acción en tercera persona donde vemos cazadora de escorpión todo el rato. Lo veo, lo veo.



que esa categorización realmente existe. Por ejemplo: *Portal 2* es el mejor juego del año. Sin duda, para Mondo Píxel lo es, pero... cómo discutir a quien prefiere la apisonadora tecnológica de un *Modern Warfare*, la mecánica de relojería de un *Arkham City* o el asfixiantemente vasto mundo de un *Skyrim*. Ni siquiera se mueven en códigos paralelos. Como sabemos los habituales de la programación independiente, un juego que se controla con un dedo en una plataforma que ni siquiera sirve exclusivamente para jugar puede rivalizar en horas de adicción con el más escarpado rolazo japonés: ¿cómo compararlos entonces en una lista donde lo único que los une es el vaguísimo concepto de "Lo mejor del año"?

Fijaos en cómo en unos Oscar, por ejemplo, puede haber discusiones derivadas de qué entendemos por "calidad", pero no de qué idioma hablan las películas. Todas se expresan igual, todas utilizan el plano medio, el plano general y el primer plano, normalmente con las mismas intenciones. Las diferencias son de fondo, de mensaje, de ambientación y de tono. En los videojuegos, ni siquiera hay esquemas fijos para eso: los juegos de conducción se controlan distintos a los FPS, que a su vez tienen un desarrollo muy distinto a los RPG. Hablamos a veces con pesar de la uniformidad de los lanzamientos de cada año, pero solo es cuando toca hacer las listas cuando nos echamos

SKYRIM

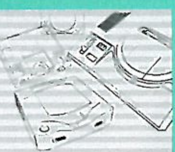
Está entre lo mejor del año porque los excesos son muy aplaudidos en Mondo Píxel, y un juego con esta extensión a todos los niveles nos parece un exceso digno de ser premiado.

las manos a la cabeza y pensamos que qué tendrá que ver un *Bulletstorm* con el shooter indie psicodélico *Waves*, más allá de que en ambos se pegan tiros. (Por eso, por cierto, los géneros de las películas hacen referencia al contenido, y los de los videojuegos a la mecánica, pero esa es una cuestión muy distinta de la que hablaremos otro mes).

En realidad, no se trata de estar "a favor" o "en contra" de las listas, sino más bien de saber a qué atenerse con ellas. Como decimos, son intentos de ordenar el caos que solo pueden estar destinados a fallar con su pretensión de establecer científicos métodos para llegar a la conclusión de quién merece estar en el podium del año. Como lo de las notitas, ya saben. Por eso, al final del día (o del año), las mejores listas son las más locas: las que zampan en el mismo hit-parade un arcade de tiros, un rol indie protagonizado por Profundos, un juego de lucha posmoderno, un sandbox seriote y algo de testosterona deportiva. Porque solo así se puede llegar a plasmar la desviada diversidad que reina en este medio.

Y en el E3 (Suspiro).

MONDO VIEJUNO ¡¡PÍXELES COMO PUÑOS!!

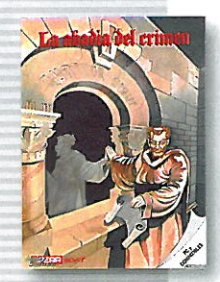


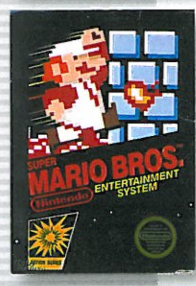
Lo mejor del pasado

ÉXITOS VETUSTOS DE CRÍTICA Y PÚBLICO

Aunque la prensa especializada es mucho más sofisticada hoy que en los años ochenta, ya en la época de los 8 bits había juegos encumbrados por las publicaciones. Cuando los españoles estábamos en la cresta de la ola, las revistas bañaban en elogios a Ópera, Topo Soft y, en menor medida, Dinamic. Eran tiempos en los que abundaban las medianías y los subproductos, tanto o más que ahora, pero donde todo estaba por inventar y, por tanto, cuando una revista anunciaba una revolución en un género, podía serlo perfectamente. Los juegos de Ultimate Play The Game, por ejemplo, con sus conceptos excéntricos, su acabado gráfico y su ambientación inmortal, daban un golpe de timón a la industria casi con cada lanzamiento, y no solo se vendían como churros: las notazas copaban las portadas. Y los críticos, por aquel entonces casi indisociables de simples jugadores con un mínimo de alfabetización, caían rendidos a sus pies. Es posible que los nostálgicos de lo retro no solo echemos de menos tiempos más inocentes: quizá también se trata de que cuando un *Super Mario Bros.* o un *Zelda* era lo mejor del año... es que era indiscutiblemente lo mejor del año.

LA ABADÍA DEL CRIMEN, o el prestigio sin contar con Eco.












DOS ESPADAS,
DOS GENERACIONES,
UN DESTINO
SOULCALIBUR V
A la venta el 3 de Febrero de 2012
16
www.pegi.info
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
WWW.SOULCALIBUR.COM
namco
Project Soul
SOULCALIBUR™V & © 2012 NAMCO BANDAI Games Inc.
© 2011 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.
"PlayStation", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Trademarks are property of their respective owners.

Multi LA SAGA DE GTA

grand theft auto


Por Alejandro Peña

Han pasado 15 años desde que el primer *Grand Theft Auto* nos deleitará con su controvertida libertad de acción y su adulta jugabilidad. Rememoramos los pasos de esta saga de éxito.

Aparecida por primera vez en 1997 para PC y PlayStation, la saga *Grand Theft Auto* (*GTA*) se ha ganado por méritos propios un hueco en los corazones de millones de jugadores -adultos y no tan adultos- de todas las partes del globo. Sus cuidadas tramas, su sencilla pero adictiva jugabilidad y su inmensa libertad de acción -algo totalmente inédito en su época- han catapultado a la serie a la cúspide de las listas de ventas cada año en que Rockstar Games ha colocado una nueva entrega en las tiendas.

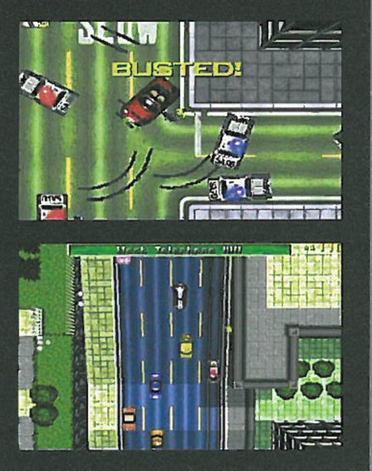
Pero, ¿a qué se debe este repetido éxito? Podríamos decir que a su adictiva fórmula jugable. Y es que siempre encarnamos a un personaje corriente, un delincuente en potencia pero del montón que, por distintos motivos, se ve enfrascado en no muy lícitas misiones para ganar algo de dinero y respeto que le permita sobrevivir, y hacerse un hueco en una ciudad donde impera el crimen. Así, codeándonos con la 'crema' del lugar, iremos escalando puestos y ganándonos la confianza de los cabecillas de turno a base de robos, estorsiones, palizas y todo tipo de asesinatos que cometeremos sin ningún tipo de pudor. En definitiva, se trata de juegos que ningún psicólogo nos aconsejaría comprar a nuestros hijos, pero que nos ofrecen tal cantidad de posibilidades y tantas dosis de diversión que muy pocos jugadores experimentados y con dos dedos de frente son capaces de resistir.

Otro aspecto a remarcar es que a la saga nunca le ha hecho falta destacar por sus alardes técnicos. Tanto el *GTA* original y sus expansiones (*GTA London 1969* y *1961*) como su secuela directa nos ofrecían una perspectiva totalmente cenital que ni siquiera nos dejaba ver la cara de los protagonistas -eso, como ya sabemos, dejó de ser un problema desde el gran salto a las



GTA

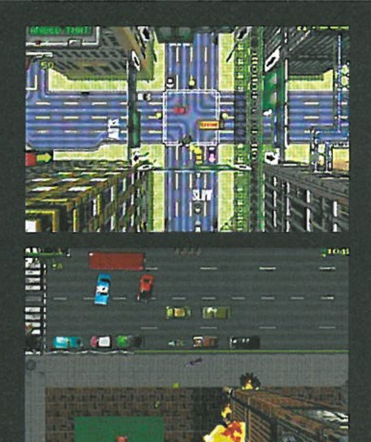
La primera entrega sentó las bases de la jugabilidad y las distintas localizaciones en las que se ambientarían las demás entregas de la serie (exceptuando *GTA 2*). Así, se nos daba a elegir entre ocho personajes (aunque su apariencia era idéntica) y nuestra misión consistía básicamente en alcanzar un determinado número de puntos (equivalentes al dinero del juego) mediante la consecución exitosa de las distintas misiones que nos encargaban los gánsteres de cada zona. De esta forma, iríamos superando los tres distintos niveles situados en las urbes de Liberty City, Vice City y San Andreas, respectivamente.



GTA LONDON

Con gráficos similares y una jugabilidad equivalente, Rockstar Games lanzó en junio de 1999 una expansión del juego original, que llevaba por nombre *GTA London 1969*, y que nos situaba en la capital inglesa a finales de los sesenta. Conservó la misma mecánica jugable que tanto éxito le dio, pero con la jerga y ambientación londinense de la citada época como paisaje de fondo.

Poco tiempo después aparecería *GTA London 1961*, una segunda expansión del título original -esta vez gratuita- de tan solo 7MB, que añadiría nuevas misiones, vehículos y un nuevo mapa de duelo.



3D de *GTA III*-. Sin embargo, la sensación de ausencia de barreras que limiten nuestra libertad de acción ha sido, desde sus inicios, el reclamo suficiente para enganchar a legiones de usuarios que hasta entonces veían encorsetada su voluntad de acción y su capacidad de exploración con el entorno debido a los 'clichés' consabidos de incitación a la violencia, de apología de las drogas o de otras lacras sociales que impedían a los desarrolladores aventurarse por estas lindes por miedo a represalias legales o a un escaso recibimiento por parte del público más joven.

De hecho, las polémicas no han cesado de acosar a la franquicia desde su aparición, llegando a ver prohibidos algunos de sus juegos en determinados países por su explícita violencia, por el abuso sexual o por la realización de actividades ilícitas (como la de conducir borracho implementada en *GTA IV*). Sin embargo, los catorce títulos que componen la serie, entre juegos completos y expansiones, y el reciente anuncio de su quinta entrega demuestran que se trata de una saga capaz de trascender a cualquier adversidad.

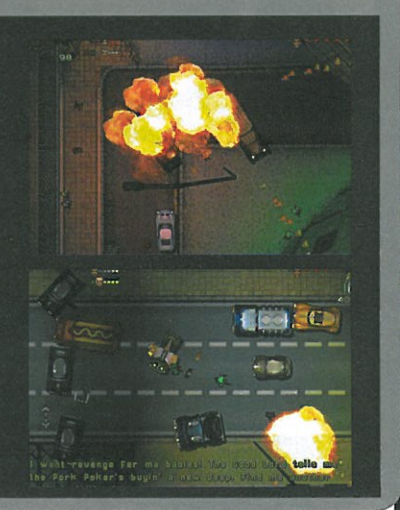
En definitiva, podríamos decir que le debemos gratitud a los genios de Rockstar por el hecho de crear y promulgar el género conocido como 'sandbox'; es decir, ***GTA*** puede considerarse el adalid de la libertad en juegos que ahora campan a sus anchas por la industria, enriqueciendo muchos títulos originalmente concebidos como aventuras de acción (véase *Assassin's Creed*, *Prototype*, *InFamous*, *Mafia*, etc.). ■



GTA 2

Aparecido también en 1999, la segunda parte nos situaría en un futuro cercano (aproximadamente en 2013), en una ciudad denominada Anywhere City, encarnando a un delincuente de poca monta llamado Claude Speed y nuevamente con tres diferentes áreas que superar.

A diferencia de su predecesor, en esta ocasión contábamos con varias bandas como encargadas de ofrecernos los distintos recados habituales, desde robar coches hasta quemar personas, con el fin de alcanzar el suficiente dinero para pasar a la siguiente zona. Todavía puedes descargarlo gratis desde la web de Rockstar Classics.



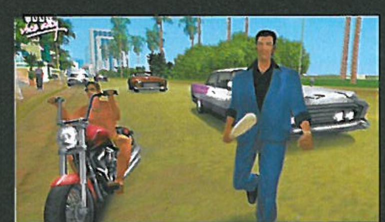


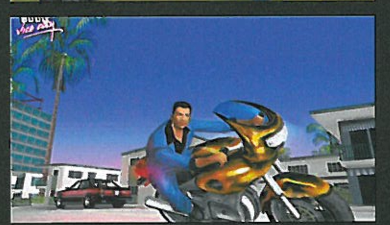


GTA: VICE CITY

En 2002 apareció ***GTA Vice City*** (también para PS2), un título que continuó y batió el éxito de su predecesor, llegando a superar las 14 millones de copias vendidas en todo el globo. Su original ambientación, que nos situaba en una ciudad costera inspirada en el Miami de los años 80, sirvió para consolidar la fórmula como un implacable superventas, ya que tan solo había pasado un año desde el lanzamiento de su anterior entrega.

En esta ocasión, Rockstar nos metía en la piel de Tommy Vercetti, un tipo recién salido de prisión, en un enorme entorno urbano diseñado bajo una versión mejorada del motor usado en *GTA III*: el RenderWare.





GTA III

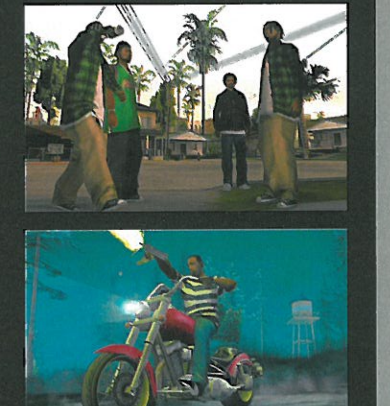
La tercera parte de la saga (lanzada en 2001) supuso la culminación de un duro esfuerzo por parte del estudio escocés Rockstar North (en su día llamado DMA Design), ya que significó el debut de la serie en 3D; un paso que se antojaba necesario para brindar a los fans más veteranos una experiencia realmente nueva e impactante, pero que a su vez sirviera para cautivar a potenciales usuarios. Un objetivo que lograron con creces, pues ***GTA III*** alcanzó la cifra de los 11.6 millones de copias vendidas en todo el mundo (para PS2) y catapultó a la compañía como una de las desarrolladoras de videojuegos más prestigiosas del panorama mundial.





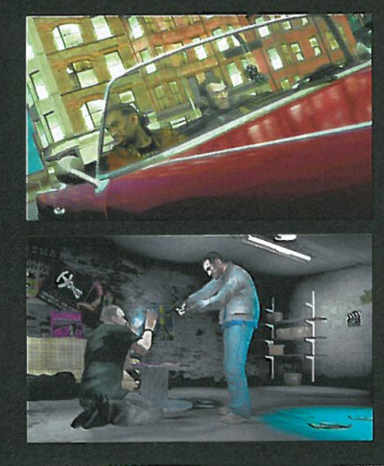
GTA: SAN ANDREAS

El para muchos mejor título de la serie -al menos su número de ventas así lo atestigua- llegó en 2004 para alzarse como el juego más vendido de la historia de PS2. En él encarnamos a Carl Johnson ('CJ'), un pandillero afroamericano que regresa a Los Santos (ciudad inspirada en Los Ángeles) tras enterarse del asesinato de su madre a manos de una banda. Allí se irá ganando un puesto en el negocio criminal para devolver el esplendor a su barrio, a su familia y a todos sus viejos amigos. Por el camino la acción nos lleva también a las otras dos ciudades del Estado de San Andreas: San Fierro y Las Venturas, inspiradas en urbes como San Francisco y Las Vegas, respectivamente.



GTA IV

El salto a la actual generación de consolas llegó con la cuarta parte de la serie en el año 2008. En ***GTA IV*** volvíamos a la ciudad estrella de la saga: Liberty City (urbe inspirada en la moderna Nueva York), pero en esta ocasión tomando el papel de Niko Bellic, un veterano de guerra de Europa del este que emigra a Estados Unidos en busca del "sueño americano" que le había prometido su primo Roman. Sin embargo, el protagonista se topa con otra realidad mucho más cruda, viéndose obligado a delinquir para solventar las deudas de su querido pariente. Un gran debut en las nuevas plataformas que ha cosechado más de 17 millones de unidades vendidas (entre PS3 y Xbox 360) y que, además, vino aderezado por primera vez con un genial y muy adictivo modo multijugador.





GTA V: UNA INCÓGNITA

Para gozo de todos los fans, Rockstar ya trabaja en una quinta entrega de la serie que, a juzgar por su primer tráiler, va a recuperar lo mejor de *San Andreas*. Pero, ¿qué nos deparará realmente este esperado superventas?

No cabe duda de que durante la pasada Nochevieja muchos hemos pedido, mientras tomábamos las uvas, ver llegar la esperada continuación de la serie *Grand Theft Auto* a lo largo del presente año 2012. Y es que el primer tráiler mostrado no ha hecho sino levantar los mejores auspicios posibles en las legiones de aficionados a la saga, quienes suspiraban por reencontrarse con esa magnífica ambientación que nos brindaba *GTA: San Andreas*; es decir, la de la cultura norteamericana de la costa californiana en la época moderna; de ciudades tan enigmáticas como Los Santos (Los Ángeles), San Fierro (San Francisco) o Las Venturas (Las Vegas).

Si por algo es CJ el más popular -y vendido- protagonista de la saga, es porque a pesar de las atrocidades y locuras que cometemos durante el juego -dada su libertad de acción-, éste nos hacía mantenernos siempre con los pies en el suelo; creíamos como real y posible todo lo que nos iba sucediendo durante la trama, respirábamos verosimilitud en sus ciudadanos, en sus vehículos y prácticamente en cada rincón del Estado de San Andreas.

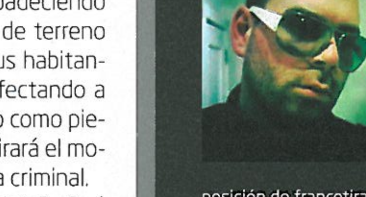
Así pues, esperamos que estas sensaciones se recuperen con la quinta entrega que ahora mismo se cuece en los hornos de los genios de Rockstar. Y parece que será así, pues el vídeo mostrado deja patente no solo que las ubicaciones estarán basadas en emplazamientos verdaderos y enigmáticos -a pesar de tener nombres inventados (véase 'Vinewood')-, sino que el marco temporal estará muy próximo al de nuestros días, con la inmensa crisis económica que estamos padeciendo dejando huella en cada palmo de terreno y, por supuesto, también en sus habitantes. Algo que quizá acabará afectando a nuestro protagonista, sirviendo como piedra angular en torno a la cual girará el motivo principal de nuestra carrera criminal.

¿Pero quién será el protagonista? ¿Qué otras ciudades visitaremos? ¿Quiénes se cruzarán en nuestro camino? Pocas certezas y muchas conjeturas. A los fans de *GTA* nos espera un 2012 muy largo... ■

HABLAN LOS EXPERTOS

SCOTT STEINBERG

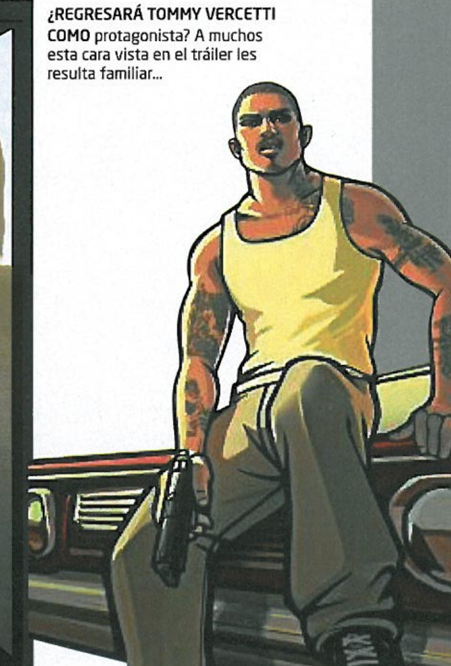
Esta quinta entrega parece ser tan épica como sus predecesoras. Esperamos que recoja la música, el espíritu y la cultura de Los Ángeles y el sur de California tan bien como lo hizo *San Andreas*. Me gustaría que sea menos juvenil y que introduzca misiones opcionales y personajes con los que puedas interactuar con mayor profundidad. Elementos estratégicos también serían bienvenidos, para que pudiéramos crear y proteger nuestros territorios. Por último, me gustaría que Rockstar llevase la saga más lejos, que nos brindara un *GTA* más profundo y maduro.



BRIAN ALTANO (IGN)

Aunque *GTA IV* nos presentaba la mayor superficie sandbox que la franquicia había visto, estaba llena de edificios inhabitables, puertas cerradas y tiendas inaccesibles; una oportunidad perdida. Por tanto, esperamos que su quinta parte nos deje patear las puertas, romper las ventanas, instalar una posición de francotirador en un edificio al azar, y así el caos pasará de parecer limitado a, en fin, realmente caótico. El mundo abierto que nos brinda es lo que ha hecho realmente a la franquicia tan conocida. Ahora Rockstar tan solo necesita abrirlo un poco más.

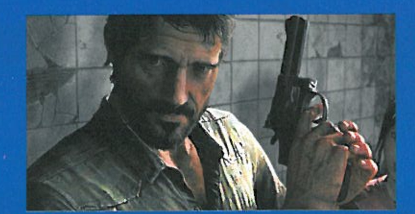


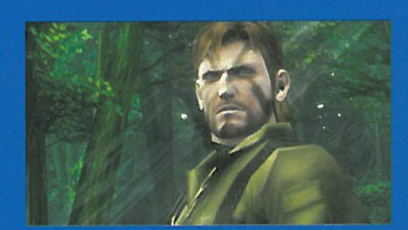


¿REGRESARÁ TOMMY VERCETTI COMO protagonista? A muchos esta cara vista en el tráiler les resulta familiar...

> Avances

Los primeros vistazos de los juegos que vienen









LO JUGAMOS EN EXCLUSIVA

HELLER CONTRA MERCER

Degustamos en exclusiva las primeras horas de juego de esta esperada secuela. Volveremos a Nueva York, aunque esta vez todo será diferente.

Los juegos basados en un mundo abierto son un género en boga en los últimos años. Hemos visto desde simuladores de mafia a propuestas bidimensionales y con el píxel gordo, pasando por todas las variantes temporales y jugables posibles. Uno de los miembros más destacados de este club llegó en 2009 bajo el título de *Prototype*. Este título nos ofrecía la posibilidad de tomar parte en una guerra abierta entre mutantes y ejército en mitad de la Gran Manzana. Por supuesto, nuestro papel no era el de una mera comparsa en el baile que se avecinaba, sino que éramos Alex Mercer, un tipo con superpoderes hasta el punto de ser capaz de destruir un helicóptero de un puñetazo.

La oferta de Radical consiguió distinguirse por su jugabilidad única y diferente dentro de su género, permitiéndonos disfrutar del mapeado tanto en vertical como en horizontal y, al mismo tiempo, vivir la experiencia de ser 'algo así como un superhéroe'. Como no »



360 PS3 PC

Prototype 2

Género:
Aventura/Acción
Desarrolladora:
Radical Ent.
Editora:
Activision
Online:
No
Lanzamiento:
24 de abril
Idioma:
Textos
Voces





podía ser de otra forma, *Prototype* gozó de gran éxito, a pesar de tener ciertas áreas que podrían haberse mejorado.

Ahí es donde llega ***Prototype 2***, con el objetivo claro de pulir la propuesta original hasta alcanzar casi la perfección. Para ello, el equipo de desarrollo ha puesto toda la carne en el asador. Tanto es así, que se trata del título más importante de la historia del estudio, el más caro que han realizado y en el que más personas han trabajado de forma simultánea. Gran parte de la culpa de esto la tiene Activision, dando libertad a estos veteranos de la industria del videojuego para permitirles trabajar en un único título al mismo tiempo (normalmente solían trabajar hasta en tres proyectos a la vez).

Para alcanzar este objeto excelso están apoyando su trabajo en cinco pilares básicos que sostendrán toda la acción que nos encontraremos cuando el título llegue a las estanterías de las tiendas el 24 de abril del año que recién estrenamos.

La primera de estas bases, y quizá la más importante, es potenciar la historia. En la primera entrega muchos usuarios se quejaron por lo confuso y poco relevante que podía llegar a hacerse el hilo argumental, por lo que en esta ocasión se ha querido dar un peso dramático claro a la acción. Ya no seremos un científico de dudosas intenciones, sino un marine con un objetivo claro: la venganza. En el papel de James Heller, trataremos de acabar con Mercer, quien vemos como nos da los poderes en las escenas iniciales, como objetivo último de nuestra misión.

Esto nos llevará a conocer una Nueva York mejor diseñada que la anterior, con zonas mejor definidas y mayor cuidado en su realización. Estará dividida en tres escenarios bien diferenciados. Por una parte estará la zona verde, donde la vida continúa su curso después de los eventos de la primera entrega. Aquí viviremos las primeras horas de juego y comprobaremos que no todo es tan bonito como lo pintan, sino que el control militar de la zona es fuerte. Por otro lado, está la zona de cuarentena, la amarilla. Aquí se hacinan miles de personas contagiadas o con riesgo de contagio. La protección militar es aún mayor si cabe y la amenaza mutante más relevante que en la anterior zona. Será casi como un entrenamiento para la verdadera batalla, que se librará en la zona roja, anteriormente conocida como Manhattan y escenario de la primera entrega. El que fue foco original de la infección será toda una suerte de mutantes de todas las formas y ataques militares destinados a destruir la amenaza.

Otra de las premisas ha sido mejorar la accesibilidad del título a todos los niveles. Esta afecta prácticamente a todas las áreas de juego, desde la historia al sistema de control o a la variedad de misiones que encontraremos. Según las palabras de distintos miembros del equipo, se está creando un '*Prototype* para las masas', en contraposición con el título original, quizá demasiado complicado. Esta decisión no afectará a la profundidad jugable o a la dificultad del juego, ya que se está tratando de adaptar al máximo la experiencia de juego a los gustos y habilidades del jugador. Esto se nota con la dificultad adaptativa, que nos permitirá encontrar el reto

LA FANTASÍA DE ACCIÓN DEFINITIVA EN ESTA GENERACIÓN DE CONSOLAS



óptimo para nosotros en cada momento, pero también se deja ver con el sistema de control, algo simplificado respecto a otros títulos de acción. Un buen ejemplo de esto es el sónar, que nos permite localizar a los enemigos y objetivos con la simple pulsación de un botón.

A pesar de esto, *Prototype 2* trata de hacernos explotar nuestra creatividad al combinar los distintos poderes de Heller, no mediante combinaciones locas de botones para distintos golpes. Un pequeño giro en la jugabilidad que es posible gracias a lo accesible de los poderes y las posibilidades de configuración del mando a nuestro gusto. Una verdadera delicia que de verdad amplía la ya de por sí gran libertad de acción que caracteriza a esta franquicia.

Y llegamos a una de las partes más importantes de esta secuela, los cambios que afectan a la manera de jugar. En primer lugar, iremos ganando una serie de perks y mejoras de habilidad conforme realicemos diversas tareas (de una manera similar a la que se desbloquean los logros en el multijugador de *Call of Duty*). Por otra parte, iremos ganando poderes nuevos conforme absorbamos a distintos personajes que pueblan el mundo. Además, al encarnarlos podremos tomar su personalidad y realizar las acciones que estos pudieran hacer cuando estaban vivos. Nos referimos, por ejemplo, a ordenar bombardeos, entrar en zonas restringidas, dar órdenes a soldados...

Incluso detalles casi nimios se están tratando con el máximo cuidado posible. Por eso el estudio ha deci- »

Multijugador

SIN NOVEDAD EN EL FRENTE

Aunque ha sido una de las mejoras más reclamadas por el público, parece que ***Prototype 2*** será una aventura destinada a ser jugada únicamente en solitario. Sin embargo, al preguntar a los miembros del equipo sobre esta posibilidad, han revelado que sus intenciones siempre han sido permitir a los jugadores disfrutar en algún momento de opciones cooperativas o competitivas para esta franquicia. Por tanto, no sería de extrañar que en la futurible tercera entrega de la serie tuviéramos una opción de este tipo. Otro título del que se vino rumoreando acerca de sus opciones multijugador ha sido la saga *Mass Effect*, que finalmente incluirá posibilidades cooperativas en su tercera entrega. No esperamos menos del futuro de la franquicia de Radical, *Prototype*.



EL PROTAGONISTA NOS HACE partícipes de la acción más frenética gracias a sus superpoderes.

PROTOTYPE 2 MEJORA EN TODOS LOS ASPECTOS A LA PRIMERA ENTREGA



» dido desarrollar un nuevo motor gráfico propio para la ocasión, sin esperar a la nueva generación de consolas. De ahí el poderío técnico y el buen aspecto de cada una de las pantallas que podéis ver acompañando este texto. Son obvias las mejoras en el modelado e iluminación de los enemigos, pero sus posibilidades permiten también un número de enemigos en pantalla mucho mayor y un tratamiento más adecuado de los personajes no jugadores. Este último fue además uno de los aspectos más criticados del primer juego, los personajes que pululaban por la ciudad tenían dos estados: normales y asustados. Fin de la historia. Ahora mostrarán una gran variedad de comportamientos en función de nuestras acciones y la situación, lo mismo que ocurre con su aspecto físico, mucho más variado y realista.

Todo esto con un objetivo final claro, el marcado por el estudio desarrollador para convertir a *Prototype 2* en la fantasía de acción definitiva. Y es que en pocos títulos podremos encarnar a un personaje capaz de correr por los edificios hasta su cúspide, planear por los cielos, pelear a pecho descubierto contra tropas armadas, mutar en multitud de formas humanas y encarnar sus poderes, cambiar nuestras extremidades en mortíferas armas y realizar ataques devastadores con ellas... Si hubiera que resumir en un momento concreto las posibilidades de este título de Radical, sería la primera ocasión en la que destrozamos un helicóptero de una patada voladora. ¿A quién no le gustaría hacer eso? Así de loco es *Prototype 2*.

Parece que esta vez sí. El juego de Radical ha aprendido bien la lección y pretende ofrecernos una experiencia de verdad única, capaz de dejarnos sin un soplo de aliento. Nos vamos de vuelta a Nueva York... ■









Posibilidades

CAZA, MATA, CONVIÉRTETE EN EL DEPREDADOR PERFECTO

Cinco serán las formas que puedan tomar nuestras extremidades a la hora de encadenar ataques: dos tipos de cuchillas, escudo, garras y látigo. Con la rueda de poderes podremos combinarlos para realizar ataques más largos y, al tiempo, cada uno de los poderes tiene un golpe final diferente para cada uno de los tipos de enemigo distintos que nos encontraremos. Tendremos también algún truco en la manga, como es el caso de la biobomba, una suerte de granada mutante. No serán estas las únicas formas de atacar a nuestros enemigos, ya que podremos montar en cualquier vehículo, empuñar cualquier arma y usurpar la personalidad de cualquiera de los personajes que aparezcan en pantalla. La excepción serían los mutantes, que se conformarán con ser nuestras víctimas.

SAINTS ROW®
THE THIRD

¡RESÉRVALO YA!

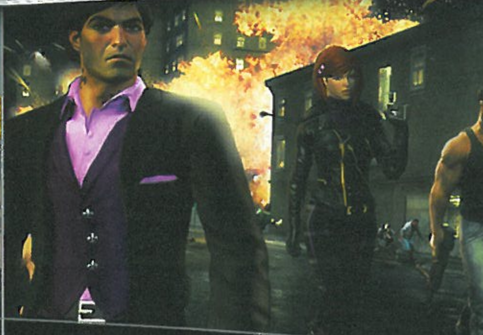
GAME
Tu especialista en videojuegos



Planeadores, Apocapuños & locura en un mundo abierto



Personalización total de los personajes



Sumérgete en un cooperativo sin igual

SE VA A LIAR 18.11.2011

















THQ

LA SUPERVIVENCIA COMO ÚNICO ESTILO DE VIDA

Viajamos a Santa Mónica para ver en primicia lo nuevo de los creadores de *Uncharted*. Todos los detalles conocidos sobre un título que promete revolucionar la manera en que los videojuegos cuentan sus historias. Un bombazo que irá más allá del survival horror convencional.

Dado el potencial del motor gráfico utilizado en la saga *Uncharted*, propiedad de la compañía, el cual ha visto recompensado su nivel con el galardón de Mejores Gráficos durante los pasados VGA 2011 (a través del videojuego *Uncharted 3: La traición de Drake*), los copresidentes de Naughty Dog, Cristophe Balestra y Evan Wells, decidieron aprovechar el espléndido momento de esta tecnología y crear por primera vez un segundo equipo para comenzar a trabajar en un proyecto alternativo al principal. Algo que nunca antes habían hecho, ya que hasta entonces siempre habían dedicado íntegramente sus esfuerzos a trabajar en un único juego. Primero en la saga *Crash Bandicoot* de PS One, luego en *Jak and Daxter* en PlayStation 2 y, por último, en *Uncharted* en la actual generación.

Esta decisión se tomó, según aseguran, hace dos años, tiempo en el que se comenzó a trabajar en el juego que aquí nos ocupa: ***The Last of Us***. Tras hacerse público el primer tráiler durante la gala de los Spike VGA del pasado diciembre, los rumores y las inevitables comparativas no han tardado en surgir. Es evidente que, a priori, la impresión que nos llevamos es que el juego no va a proporcionarnos nada nuevo; es decir, volvemos a ver una ambientación post-apocalíptica, con las típicas ciudades solitarias, y parece que regresará nuevamente la constante lucha por sobre-



LAS ANIMACIONES FACIALES ESTARÁN DISEÑADAS A MANO



Una gran premisa

DE LA HORMIGA A LOS HOMBRES

Hace poco tiempo, la ciencia descubrió un hongo que era capaz de infectar la mente de las hormigas para hacerlas creer que hay feromonas (la sustancia que las guía) precisamente en el lugar donde a este parásito le interesa crecer. Una vez allí, se deshace del insecto y comienza a brotar con las mejores condiciones a su alcance para crecer. Pero entonces, ¿qué sucedería si este extraño hongo se extendiera también por la humanidad algún día? Esta es la original premisa que Bruce Straley y Neil Druckmann, miembros de Naughty Dog y creadores destacados en proyectos como *Uncharted 2*, decidieron utilizar tras seis meses de 'lluvia de ideas' para comenzar a desarrollar este próximo videojuego exclusivo de PlayStation 3.



The Last of Us

Género: **Acción/Survival Horror**
Desarrolladora: **Naughty Dog**
Editora: **Sony**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **2012**

EL PREMIADO MOTOR GRÁFICO DE LA SAGA UNCHARTED REPETIRÁ POTENCIADO AQUÍ PARA MOSTRAR MAYOR BELLEZA Y CONTRASTE

vivir a otra plaga de zombis más. A su vez, la urbe arrasada por la naturaleza y la idiosincrasia de los dos protagonistas que vimos en el vídeo nos trajo rápidamente reminiscencias de títulos como *Enslaved* y el futuro *I Am Alive*, pero también nos recordó en menor medida a *Dead Island* o *Dead Rising*.

Sin embargo, sus creadores no dudaron en afirmar que sus inspiraciones están fuera de la industria del videojuego –más allá de su experiencia adquirida con la saga *Uncharted*–, y se centran principalmente en el cine: "nos encanta '28 semanas después' e 'Hijos de los hombres'", afirmaba Bruce Straley, director del juego. "La historia de 'Soy Leyenda' también ha sido una gran influencia para nosotros, así como muchas otras películas como 'No es país para viejos', la cual ha sido una enorme inspiración por la manera en que ésta cuenta la historia; por el minimalista uso de los diálogos, el sonido y la música", corroboraba Neil Druckmann, director creativo de este esperado ***The Last of Us***.

Por tanto, aunque el estudio responsable no ha querido confirmar casi ningún detalle de la jugabilidad que vaya más allá del género del juego: "No hay uno en especial para definirlo, creo que estamos haciendo algo que nadie ha visto antes. A mí me gusta llamarlo algo como 'survival action'", decía Straley; sí que podemos hacernos una idea general de lo que tienen entre manos. Y es que, si algo han querido remarcar la pareja de responsables, ha sido, sin duda, que la narrativa centrada en los personajes será la piedra angular del juego; algo que nunca antes hemos visto, y menos en este género: "Queremos que los personajes resulten tan reales y creíbles que conecten emocionalmente con el jugador. Intentaremos que salga de ti la voluntad de proteger a Ellie (la chica adolescente protagonista), no que sea porque te lo dice la misión".



PARECE QUE UN BUEN tiro en la cabeza será lo mejor para librarse de los temidos ¿zombis?

Así pues, ***The Last of Us*** será un videojuego para un solo jugador –no tendrá modalidad cooperativa, según los propios creadores– que mezclará facetas como la exploración, la aventura, la acción y el miedo por la supervivencia, y en el que encarnaremos a Joel, un tipo rudo de unos cuarenta y muchos o cincuenta y pocos años que, según Neil Druckmann, "no es ningún tipo de héroe, ni tampoco alguien especialmente fiero. Es más bien alguien que empu- »

ña un arma por obligación, una persona centrada en sobrevivir cada día".

Nuestro principal objetivo será, por consiguiente, mantenernos vivos, pero no solo a nosotros, sino también a la joven Ellie, una adolescente de 14 años de edad que ha visto pasar toda su vida bajo la atrocidad y el horror de un mundo destrozado y peligroso tras la expansión de este potente hongo. Una joven muchacha que ha tenido que crecer muy rápido para sobrevivir; que se pregunta cada instante cómo sería el mundo antes del desastre, y que necesita de la colaboración de Joel para seguir adelante. "Ella nos dará la perspectiva humana del juego, esa visión del mundo desde los ojos de una niña", afirmaba Neil.

Por su parte, el apartado técnico no puede ser más alentador. Naughty Dog es de sobra consciente del formidable motor gráfico que tiene bajo su poder, y por ello han contado con la ventaja de saltarse esa parte del proceso de desarrollo –una de las más costosas– para centrarse con garantías en la parte más creativa del juego. Dicen sus directores que "la iluminación está siendo el mayor problema técnico, debido a la ausencia de fuentes luminosas en los escenarios por culpa de su sombría ambientación".

Sin embargo, podemos estar seguros –y sólo hay que echar un vistazo al tráiler, hecho con imágenes 'in-game', para comprobarlo– de que el nivel de detalle y realismo será espectacular. Una verosimilitud que también veremos reflejada en los personajes, ya que, al igual que en *Uncharted 3*, las animaciones faciales están siendo diseñadas una a una manualmente para transmitir de forma milimétrica lo que se requiere en cada instante, y los movimientos del cuerpo están siendo capturados en cada secuencia con actores reales, garantizando nuevamente esa autenticidad que tanto nos gusta.

En definitiva, y recopilando las distintas piezas que tenemos del puzle, lo que nos preparan los chicos de Naughty Dog –en concreto los responsables del magnífico *Uncharted 2*– es precisamente lo que mejor se le da a la compañía californiana: una experiencia de un solo jugador que nos sumergirá de manera muy profunda en una trama extremadamente cuidada y especialmente centrada en la relación estrecha de los dos personajes principales y en su colaboración para sobrevivir –se ha confirmado que no habrá parentesco entre ellos–. No cabe duda de que estaremos ante una original mescolanza de los mejores componentes de la acción y el género survival horror que intentará atraparnos desde el primer momento gracias a la belleza de los parajes naturales y la emotividad de la trama, pero también mediante el contraste de estas situaciones con la alta tensión generada en los momentos en que sintamos amenazado nuestro instinto más primario: el de sobrevivir.

¿Que para cuándo saldrá? Todo apunta a 2012, pero probablemente ni sus creadores lo saben. Estad seguros de que nosotros lo seguiremos muy de cerca, así que permaneced atentos. ■







LA ESCASEZ DE MEDIOS MATERIALES SERÁ UN HANDICAP CONSTANTE Y MARCARÁ LA JUGABILIDAD

Música

A CARGO DE UN GRANDE

Podemos asegurar que la faceta sonora no quedará a la zaga del resto de aspectos del juego. No por la calidad de los efectos de audio (de los que no pudimos conocer en profundidad cómo están trabajándolos), sino por el prestigio y la experiencia del artista que está a cargo de la banda sonora del título. Hablamos del argentino Gustavo Alfredo Santaolalla, ganador de dos premios Óscar de la Academia por su trabajo musical en las películas de 'Babel' y 'Brokeback Mountain'. Un autor con mucha personalidad, que es experto en crear temas cimentados en la cuerda, de estilos minimalistas y muy melancólicos. Unas características que hemos tenido el privilegio de comprobar con nuestros oídos en sus estudios, escuchando la canción del tráiler al completo, y por ello aseguramos que le sentará al juego a las mil maravillas dado el argumento tristón en el que éste se centra.





EL EJÉRCITO DE UN HOMBRE EN 3DS

La saga japonesa de espionaje *Metal Gear* llega a la portátil de Nintendo con un juego que sirve como demostración técnica de la consola y del buen uso de las 3D para aportar dramatismo a la narración.

Va a ser un mes larguísimo. El próximo 8 de marzo estará disponible en Nintendo 3DS ***Metal Gear Solid 3: Snake Eater 3D*** y no veo el momento de que llegue ese día. Os lo dice uno que ya ha tenido la oportunidad de ponerle las manos encima y valorar si un remake de un juego de hace solo siete años merece tanto la pena.

La primera pregunta que te hace plantearte ***Metal Gear Solid 3: Snake Eater 3D*** es por qué Konami ha decidido que este era el juego a convertir. ¿Por qué no *MGS4*? La respuesta tiene que ver con los primeros experimentos de Hideo Kojima con la 3DS, su sistema de cámaras y la utilización de las imágenes de *MGS3* para el testeo. El resultado, una demo que no se podía jugar y en la que ocasionalmente podíamos mover alguna cámara deslumbró al mundo en cuanto fue mostrada en aquel ya lejano E3 de 2010. Si al fervor popular le unimos la actual tendencia a encumbrar todo lo que tenga un halo nostálgico, algo obvio en *The Legend of Zelda: the Ocarina of Time*, el cóctel está en marcha. Kojima Productions ha dedicado mucho esfuerzo no solo a adaptar el juego de PS2 a 3DS, sino a incorporar el mayor número de novedades posibles para que, dejando intacta la historia, la experiencia de juego se vea modificada y perfectamente armonizada con la plataforma en la que se juega.

ESTE MGS3 ENCAJA CON LA TENDENCIA ACTUAL A ENCUMBRAR TODO LO QUE TENGA UN HALO DE NOSTALGIA, COMO EN ZELDA



3DS

Metal Gear Solid 3: Snake Eater 3D

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Kojima Productions**
Editora: **Konami**
Jugadores: **1**
Online: **S/C**
Lanzamiento: **8 de Marzo 2012**

3DS Edición Especial

PIEL DE SERPIENTE

Poco se sabe acerca de la salida de una 3DS edición especial *Snake Eater*. Una imagen ha abierto las puertas para que se hable de ello. La imagen muestra una 3DS con la tapa superior completamente cubierta de una testura similar a la piel de serpiente. ¿Noticia o rumor? Nadie confirma nada.

Evolución constante

A estas alturas, cuando estamos a punto de cumplir el 25 aniversario de la creación de la saga, podemos decir que *Metal Gear* es una de las series de videojuegos mejor valoradas y que ha incorporado más elementos innovadores al mundo de los videojuegos. Y la versión de ***MGS3: Snake Eater*** para Nintendo 3DS participa de ese constante avance de la serie con elementos novedosos que van desde el control a la propia visualización de la acción. La pantalla táctil permite que el jugador esté en todo momento al tanto de los elementos que componen su equipamiento y con un solo golpe sobre los iconos se puede acceder a objetos de utilidad en la partida, como las armas u objetos adicionales como prismáticos, radares, micrófonos y demás. Del mismo modo, la pantalla táctil proporciona acceso al mapa, a las comunicaciones con los altos mandos y el soporte, porque nuestro personaje, Snake, estará completamente solo para esta misión.

Kojima ha demostrado en creaciones anteriores su absoluta devoción por el tratamiento cinematográfico de los videojuegos. En esta ocasión volvemos a experimentar esa sensación de introducirnos en una película y lo haremos de dos formas fundamentalmente: por el modo en el que se conduce la narración de la historia del juego (con larguísimas escenas de animación) y por el tratamiento de las cámaras. Esta vez el jugador será quién elija la cámara desde la que vivirá el juego. Recordemos que todo ha sido recreado para utilizar la característica de 3D de la consola. Poder optar entre una cámara en tercera persona o primera persona, esta vez marca la diferencia gracias, sobre todo, a esa sensación de profundidad que ofrecen las 3D. Sí que es cierto que metidos en faena, la cámara en primera persona se adaptará mucho mejor al juego cuando realicemos acciones más vinculadas a disparar y convirtamos el juego en un FPS, mientras que la cámara al hombro en tercera persona será perfecta para las situaciones en las que necesitemos mayor control del personaje y su posición, escenas, básicamente, de exploración, acción y sigilo.

LA AMBIENTACIÓN ES SENSACIONAL gracias a una buena iluminación y gran cantidad de sonidos.

El sensor de movimiento de la consola también ha sido incluido en el juego para determinados momentos en los que Snake cuelga de un árbol, de un puente o camina junto a un precipicio.El juego nos lleva al límite haciéndonos mantener el pulso y la respiración para que la consola no se mueva ni un milímetro. Eso sí, cuenta con que delante de ti, seguro, habrá un par de enemigos, animales salvajes o algún otro peligro extra que no te deje pensar en »

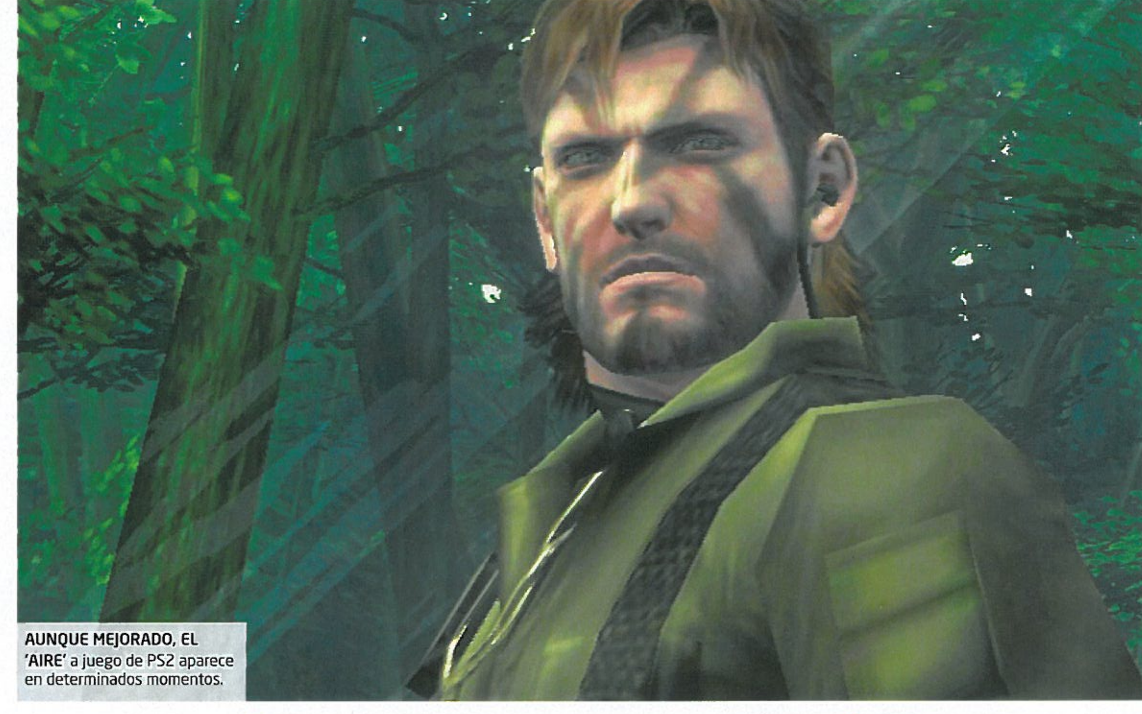
tener toda la calma que necesitas en ese momento. Por último, la cámara de fotos también ha sido incluida para crear nuevas texturas para los camuflajes de Snake, un elemento que hará que cada jugador tenga, en cierto modo, su propio personaje, algo en lo que se puede profundizar utilizando las pinturas de caras y sus diversas combinaciones de colores.

Dos bloques

Por si alguien no ha jugado nunca a *Metal Gear*, pregunta que también hará la 3DS al jugador al empezar la partida y elegir nivel de dificultad, aclararemos que se trata de una serie de espionaje que empieza en la Guerra Fría y en sucesivos capítulos se situará en diferentes momentos de la Historia. En el caso concreto de *Snake Eater 3D*, estaremos en el periodo de la Guerra Fría, hacia 1964, y nos meteremos en el papel de Snake, un agente de la CIA que se tendrá que infiltrar en diversos complejos soviéticos para, primero, liberar a un científico que está a punto de ofrecer una super-arma nuclear a la URSS y, más tarde, encontrarse con su mentora: Big Boss. Seña de la casa es la complejidad del argumento, si bien este es uno de los episodios más ligeros en ese aspecto. Aún así, Kojima Productions ha echado el resto en unas escenas entre secuencias de juego que llegan a durar hasta quince minutos y en las que se cuentan todos los detalles de la historia. En dichas secuencias no solo veremos a los personajes animados con el motor del juego, sino que se intercalarán imágenes de películas documentales reales, creando una ambientación especialmente densa y de sobreinformación. La narración, la música, la utilización de diferentes actores de doblaje (solo hemos tenido ocasión de escuchar el juego en inglés y no hay confirmación de voces en español por parte de Konami) e incluso el trabajo de grafismo participan en esa experiencia que no siendo nueva para jugadores habituales de los *Metal Gear*, sí que son muy poco habituales en una consola portátil y más si hablamos de una portátil de Nintendo.

El resultado, y aquí ya deja de importar si estás en una consola de sobremesa o en la 3DS, es que el jugador siente la presión de la trama, el peso de la Historia (con mayúsculas) está sobre sus acciones y, siendo este título un episodio especialmente dedicado al sigilo, seremos especialmente cautos a la hora de actuar.

Había un elemento que Kojima suele utilizar en sus juegos y en la que la 3DS podía ofrecer cosas nuevas: las 3D. Determinadas secuencias de animación también incorporan elementos narrativos (miradas a cámara, objetos que se acercan al 'objetivo',...) en este mismo sentido y mejoran la propia narración de la historia del juego. Porque para Kojima, un juego es


AUNQUE MEJORADO, EL 'AIRE' a juego de PS2 aparece en determinados momentos.

LAS LARGUÍSIMAS SECUENCIAS CINEMÁTICAS CREAN UNA AMBIENTACIÓN ESPECIALMENTE DENSA Y DE SOBREINFORMACIÓN



Circle Pad Pro

CONVIRTIENDO LA 3DS EN UNA PLAYSTATION PORTABLE

Las comparaciones son siempre odiosas, pero la sensación más cercana a utilizar el Circle Pad Pro, y vaya por delante que me gusta mucho, es la de tener una PSP entre las manos. Nintendo ha sucumbido al segundo stick con este dispositivo que ha apoyado Capcom en su *Resident Evil* y que con ***Metal Gear Solid 3: Snake Eater*** se confirma como el periférico imprescindible del momento en la portátil de Nintendo. Tendremos que habilitar la opción en el menú de opciones, hacer el calibrado pertinente y después tendremos en nuestro stick izquierdo el movimiento del personaje y en el derecho el control de la cámara que, de otra forma recae sobre los botones con un resultado


EL EQUIPAMIENTO QUE LLEVEMOS tendremos que redefinirlo para cada misión.

algo más que un divertimento en el que cogemos un arma y disparamos. Para él, el jugador debe estar en sintonía con el personaje, debe aprender a pensar como él y debe estar metido en la historia. Si esto no funciona, el juego decepciona, y en 3DS pasa de una forma más acusada, puesto que el formato de la plataforma tiende a hacer que el jugador se despiste y pierda atención sobre la acción.

Si por una parte tenemos que alabar el trabajo excepcional de Kojima Productions haciendo que un juego del tamaño de *MGS 3: Snake Eater 3D* 'quepa' en una consola portátil, la adaptación es tan literal que el jugador más 'joven' de 3DS se verá superado por el juego. El juego tiene su público, mientras que la consola es para todos los públicos, por decirlo en una frase.

El mes más largo

Fans de Snake, comprad una 3DS ahora. El juego está hecho a la medida de lo que pide el aficionado y la conversión a nivel técnico es maravillosa en lo sonoro (a la banda sonora se une una ambientación sonora y unos diálogos geniales) y está bastante bien resuelta en lo visual (más allá de cuerpos que desaparecen, objetos que podemos atravesar o suelos inexistentes que podemos pisar). La sensación es diferente a la que se tiene cuando se juega en una pantalla grande y no tiene nada que ver con jugar a *MGS4* en una PS3 y una tele HD, es otra cosa distinta. El control tiene sus dificultades si no cuentas con el Circle Pad Pro y, aunque funciona con fluidez, las acciones son muchas veces demasiado complejas como para ejecutarlas a la perfección, a pesar de que la ayuda de la consola será evidente en el apuntado, pero menos obvias a la hora de orientar la cámara o activar iconos de acción que están en puntos concretos del mapa.

Queda poco más de un mes para que podamos disfrutar de la aventura de Naked Snake en nuestras 3DS y nos traslademos momentáneamente a los años sesenta. Una aventura de espías, armas del futuro, supervivencia extrema en la jungla y combates cuerpo a cuerpo estará en nuestras manos. Suficiente razón para tener una 3DS. ■

LOS CAMUFLAJES Y LAS pinturas del personaje pueden ser definidos por el jugador.

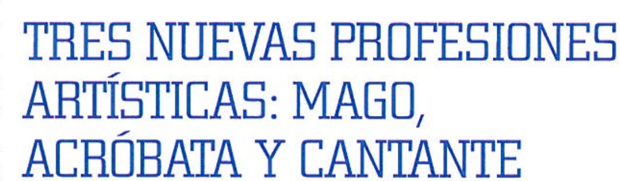
LA CONVERSIÓN A NIVEL TÉCNICO ES MARAVILLOSA EN LO SONORO Y RESUELVE BIEN LO VISUAL, CON DETALLES QUE OBVIAREMOS

LOS SIMS ARTISTAS SON MUCHO MÁS SOCIABLES

La nueva expansión de *Los Sims 3* llega con importantes novedades en el aspecto comunitario, incorporando opciones que recuerdan a *Los Sims Social*.



Los chicos de EA quieren seguir exprimiendo la tercera entrega de la saga con una sexta expansión que recuerda bastante a *Los Sims Superstar*, que también fue la sexta expansión de los primeros *Sims*. Las novedades jugables de ***Los Sims 3: Salto a la Fama*** se centran en la posibilidad de convertir a nuestros sims en estrellas del espectáculo, ya sea como cantantes, acróbatas o magos. Según vayamos avanzando en nuestra carrera artística, iremos obteniendo nuevos objetos y habilidades, que harán de nuestra actuación algo mucho más atractivo. Las reacciones de los otros sims a nuestros números musicales, acrobáticos o de magia sentarán la base de nuestra progresión. Ya sabéis, un artista se debe a su público. Comenzaremos haciendo nuestros primeros pinitos en casa del vecino, en la calle o en un karaoke, para más tarde dar el salto a salas de fiesta. El correcto cuidado de la puesta en escena será determinante, por lo que se incorpora nuevo mobiliario y opciones para construir vistosos escenarios, salas de concierto, cafés o estadios. Cuanto más atractivos sean, más sims atraeremos a nuestras actuaciones, ganando en popularidad. En un título de esta índole, la música cobra gran importancia. Por eso se ha escogido un gran repertorio de canciones no comerciales creadas en exclusiva



TRES NUEVAS PROFESIONES ARTÍSTICAS: MAGO, ACRÓBATA Y CANTANTE





PC

Los Sims 3: Salto a la fama

Género: **Simulador social**
Desarrolladora: **Electronic Arts**
Editora: **Electronic Arts**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **Marzo de 2012**



LAS ACTUACIONES DE MAGIA requerirán de la colaboración de otros sims, y más vale que nos salga bien el truco...

para el juego, y que abarca todos los estilos musicales. No solo se han cuidado las canciones que cantarán nuestros sims, sino también las presentes en los karaokes y gramolas. La acción se desarrolla en una nueva ciudad, Starlight Shores, donde nos esperan nuevos lugares y vecinos dispuestos a recrear nuevas historias. Contaremos con nuevos objetos como mesas de billar, máquinas de karaoke, mesas de DJ, nuevas guitarras, bastones, micrófonos, focos, altavoces, amplificadores de sonido, barra para dominadas, gramolas, nuevos elementos decorativos, nuevos accesorios de iluminación... En el editor de sims dispondremos de nueva ropa para vestir a nuestros personajes como auténticos artistas, nuevas prendas para el día a día y renovados estilos de peinado. Además, sus sueños y ambiciones podrán ir ahora enfocados hacia sus aspiraciones artísticas, dándonos la oportunidad de orientar sus historias hacia el espectáculo desde el primer paso que demos.

Funciones sociales

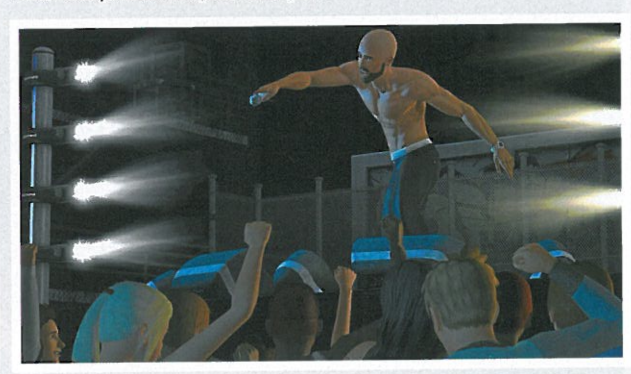
Sin embargo, lo más interesante de *Los Sims 3: Salto a la Fama* son las nuevas opciones sociales que incluye. Siguiendo la estela de *Los Sims Social* de Facebook, los chicos de EA han incorporado nuevas

SIMPORT NOS PERMITE CHATEAR EN TIEMPO REAL

funciones para compartir los progresos del juego con la comunidad de jugadores y amigos. En la propia interfaz se ha añadido un icono (en la esquina superior derecha) destinado a tal efecto, que nos permitirá chatear en tiempo real con jugadores en línea, publicar en el muro del juego o compartir nuestros avances en Facebook. Además, con la opción SimPort podremos enviar sims a las partidas de nuestros amigos o acordar giras que incluyan actuaciones en partidas de otro jugador, es decir, mandar a nuestros sims a tocar en partidas de nuestros amigos sobre escenarios creados en esa partida y para sus sims. La posibilidad de chatear nos da la posibilidad de compartir experiencias y habilidades de juego en tiempo real, dotando a *Los Sims 3: Salto a la Fama* de la alta tecnología de un juego de última generación y de las opciones que triunfan en las redes sociales. Con estas novedades podremos jugar de modo cooperativo, repartiendo tareas en función de los gustos de cada jugador. Si lo que nos gusta es construir escenarios, podremos dedicarnos en cuerpo y alma a ello para que nuestros amigos los usen con sus sims en nuestra partida. De esta forma, las grandes habilidades artísticas que ellos hayan desarrollado en sus sims junto con un gran escenario »

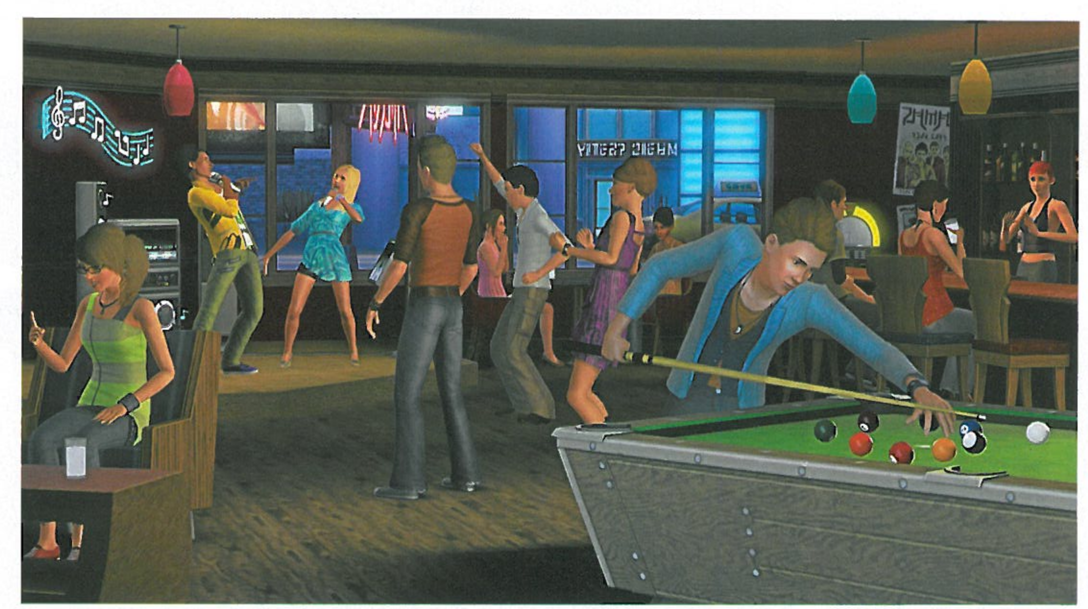
Influencias
EXPANSIONES SIMILARES

A los aficionados de la saga les sonará la temática de este título por guardar gran parecido con *Los Sims Superstar*. Aún así, los aspectos innovadores son suficientes para no hacernos sentir la misma experiencia de juego. *Superstar* ofrecía las carreras de modelo, actor y cantante; siendo esta última la única que se repite en este juego. Los primeros pasos como artista también nos recordarán a *Los Sims 2 Noctámbulos*. En esta expansión el personaje de DJ no era jugable, mientras que ahora sí podremos pinchar discos con nuestros sims.



rico en luces de colores y efectos especiales que construyamos serán dos potentes bazas para conseguir el éxito en nuestra ciudad. También podremos participar activamente como público, animándoles si lo hacen bien o abucheándoles si consideramos que no dan la talla. Podremos lanzar objetos al escenario, tales como flores o lechugas podridas. ¡Los objetos que lancemos acabarán en el inventario de nuestro amigo! Si por el contrario, las tareas de construcción nos parecen tediosas y nos distraen de lo que verdaderamente nos llama la atención, que es hacer progresar a nuestros sims, podremos obviar esa parte y mandar a nuestros pupilos a triunfar (o fracasar...) en escenarios ajenos a nuestra partida. SimPort es un añadido optativo, pues también podemos jugar al estilo tradicional en nuestra propia partida y sin necesidad de mandar o recibir sims. Sin embargo, EA quiere promover la interacción y por ello habrá recompensas para los jugadores que manden de gira a sus sims y reciban a otros a través de SimPort. Con esta medida podrán ganar más dinero, desbloquear nuevos accesorios para escenarios y nuevas prendas de ropa; lo que dotará a las historias de sus sims de mayor riqueza. Lógicamente, al tratarse de intercambios sobre la base de un mismo juego, no existirán problemas de incompatibilidad. Para completar la experiencia en comunidad, y en la línea de *Los Sims Social*, EA irá lanzando desafíos a través de la web oficial de *Los Sims*, lo que generará un nuevo estilo de juego en el que el jugador buscará la recompensa por objetivos. EA asegura que los jugadores dispondrán de cientos de desafíos desde el primer día y se irán actualizando periódicamente. Además, habrá retos especiales en fechas concretas, tales como "conseguir que nuestro sim dé cinco besos en San Valentín" y retos que acompañarán el lanzamiento del juego, como "conseguir que nuestro sim venda 50 discos en la primera semana en venta de ***Los Sims 3: Salto a la Fama***". Cada objetivo conseguido tendrá un premio y podrá ser compartido mediante publicación en el muro del juego y en el de la web oficial. Aún es pronto para hacer juicios de valor, pero por todas estas novedades sociales, ***Los Sims 3: Salto a la Fama*** no se presenta como una mera expansión, sino que parece dar un paso más en la simulación, recordando en cierto modo a *Second Life*, pero con una temática concreta y sin perder un ápice de la esencia y el humor de *Los Sims* de siempre. ■

PODREMOS ENVIAR A NUESTROS SIMS DE GIRA A LA CIUDAD DE UN AMIGO Y RECIBIR A SUS SIMS EN LA NUESTRA



COMENZAREMOS ACTUANDO EN SALAS pequeñas y casas de vecinos para luego dar el salto a los escenarios.



AUNQUE LA CARRERA DE DJ no existe como tal, sí podremos trastear con las mesas de mezclas.

360 PS3

Silent Hill: Downpour

Género:
Survival Horror
Desarrolladora:
Vatra Games
Editora:
Konami
Jugadores:
1
Online:
No
Lanzamiento:
Marzo de 2012

EL TERROR MÁS SOMBRÍO REAPARECE CON MÁS ACCIÓN

Jugamos las primeras horas del nuevo *Silent Hill* y parece que Vatra Games por fin ha conseguido enderezar el rumbo hacia Villa-Terror.

Desde siempre la saga *Silent Hill* se ha caracterizado como un auténtico baluarte del terror psicológico en el mundo de los videojuegos, siempre buscando que sea nuestra mente la que nos haga sentir incómodos ante lo que nos espera. Al menos así conocimos esta franquicia en sus inicios, con el extraordinario *Silent Hill 2* como mejor ejemplo a nombrar.

Sin embargo, los tiempos cambian, y con ellos, los gustos de los jugadores. Por esa razón, parece que Konami ha decidido dar nuevos aires a este pueblo lleno de neblina. El primer paso ha sido externalizar el desarrollo, llevándolo hasta occidente, concretamente a la República Checa, de la mano de Vatra Games. El segundo paso ha sido dotar de nueva vida a la jugabilidad, dejando de lado exploraciones y demás zarandajas, para dar una mayor importancia a los combates, los sustos que pueblan la trama y los puzles que encontraremos.

NUEVOS AIRES PARA LA SAGA DE TERROR DE KONAMI

Tanto es así, que en esta octava entrega de la saga visitaremos zonas inexploradas de la población maldita de Silent Hill. El precio a pagar por esto es un sentido de la acción mucho más dirigido, con zonas cerradas y cambios rápidos de emplazamiento. El objetivo es crear un título lo más dinámico posible donde el sistema de combate sea la piedra angular. Respecto a este, nos topamos con un protagonista capaz de realizar combos y usar casi cualquier objeto como arma. Valdrán desde piedras a varas de hierro, herramientas, etc. Las armas de fuego también aparecerán pero, como en anteriores entregas, la munición será un bien escaso.





NIEBLA, OSCURIDAD, ENEMIGOS APARECIENDO de la nada... ¿Os suena? Bienvenidos.

El último elemento de la ecuación sería la lluvia que nos acompañará durante gran parte del título, realizada con gran detalle y un sistema de físicas trabajado.

Los detalles de la historia del convicto Murphy Pendleton, protagonista del título, dejamos que los descubráis por vosotros mismos... ■

PS3 360 ASURA'S WRATH

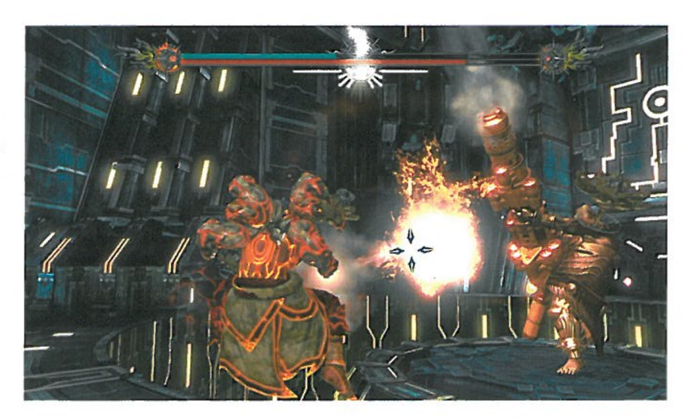
A CABALLO ENTRE EL ANIME Y LAS COLLEJAS

Cyberconnect 2, bajo el amparo de Capcom, se atreve con una de las producciones japonesas más ambiciosas de los últimos años. Acompañaremos al semidiós Asura en su particular historia de venganza contra aquellos que ahora pueblan los vastos cielos.

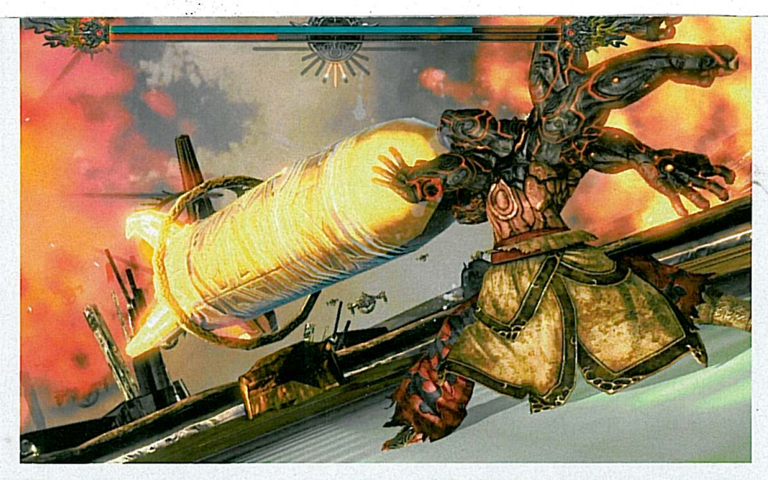
Pregunta de examen: Si metemos en una coctelera ciertos toques de ciencia ficción, un chorrito de mitología oriental, tres cuartas partes de un estudio con experiencia en la acción como es Cyberconnect 2 y un par de cucharas de libertad creativa, ¿cuál es el resultado? La respuesta es simple: *Asura´s Wrath*, un título de acción que nos ha dejado ojipláticos perdidos desde sus primeras imágenes.

Se trata de un juego que luce espectacular, gracias en gran parte al excelente motor gráfico Unreal Engine 3, que le permite realizar todo tipo de virguerías gráficas e incluso crear enemigos ultradetallados más grandes aún que la propia pantalla. Sin embargo, el espectacular apartado audiovisual de este título no es nada comparado con la original propuesta jugable que pretende ofrecer.

Cyberconnect 2 ha ideado un título en el que nuestras habilidades y evolución están al servicio de la historia que se narra, y no al revés. Mientras en el resto de 'yo contra el barrio' existentes en el mercado nuestro personaje va ganando experiencia y nuevas capacidades conforme avanzamos en la historia, aquí todo depende del argumento. No tendremos que aprendernos complicados combos, sino que estos dependerán directamente de la acción. Por ejemplo, puede que Asura se enfade y por ello le surjan cuatro nuevos brazos de la espalda, o que tengamos que perseguir a un mono a base de disparos



UN CÓCTEL DISTINTO Y DE SABOR INCONFUNDIBLE





PERSEGUIR A UN MONO raptor. No lo más heroico, pero alguien tiene que hacerlo.





Asura's Wrath

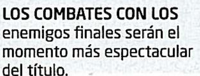
Género:
Beat'em up
Desarrolladora:
Cyberconnect 2
Editora:
Capcom
Jugadores:
1
Online:
No
Lanzamiento:
24 de Febrero 2012

Historia

VENGANZA Y REDENCIÓN

Como el propio título indica, el argumento gira en torno a Asura, un antiguo general de los dioses, responsable de la victoria ante un terrible enemigo, los Gohma. Sin embargo, al ser llamado a la audiencia del emperador, descubre que este ha sido asesinado y él mismo identificado como culpable del asesinato. Al escapar de las fuerzas que intentan detenerle, llega a su hogar sólo para descubrir que su mujer Durga ha sido asesinada y su hija Mithra raptada. De esta manera se marca un nuevo objetivo: recuperar a su hija.
En la batalla descubre que el dios Deus, antiguo aliado, es el responsable de la muerte del emperador. Tras esto, Asura es derrotado y lanzado a la Tierra mientras clama venganza. Esta comenzará a llegar doce milenios más tarde, cuando los rezos de una niña consigan despertar a este irancudo semidiós enfurecido...





LOS COMBATES CON LOS enemigos finales serán el momento más espectacular del título.

de energía, o que estemos al borde de la muerte y nos tengamos que conformar con esquivar y golpear con una sola extremidad...

Esto es porque el grupo de desarrollo nipón ha buscado que el elemento más importante de esta producción sea la narrativa del título. De este modo la acción se entremezcla con continuas escenas prerenderizadas en las que la historia se va desarrollando. Por si fuera poco, habrá momentos en los que incluso podremos intervenir en el curso de la historia al haberse implementado un sistema similar a los quick time events, donde nuestra eficiencia y precisión al pulsar el botón en pantalla determinará la acción a realizar.

Para apoyar esta sensación de estar ante un anime, los niveles se han configurado de forma similar a los capítulos de cualquier serie televisiva de este tipo. Cada uno de los 19 capítulos comienza con títulos de crédito y acaba con un pequeño cliffhanger que nos dejará con ganas de más. Incluso su duración es similar, acercándose a la media hora por cada uno, lo que colocaría la duración de este título en unas 10 horas, de confirmarse en su versión final (a la que aún no hemos tenido acceso). Habrá gente a la que esta duración no le parezca suficiente; por suerte para ellos, la rejugabilidad está más que asegurada gracias a las puntuaciones que recibiremos al final de cada capítulo y a los diversos extras que Cyberconnect 2 ha prometido incluir para cuando el juego llegue a las estanterías de todo el mundo.

UNA MUESTRA MÁS DE QUE EL DESARROLLO JAPONÉS ESTÁ DESPERTANDO

Sin duda, se trata de una propuesta distinta, que por momentos consigue recordarnos a *Metal Gear Solid* por la importancia de la narrativa, para al momento colocarnos en una serie de combates rápidos culminados por la casi obligatoria pelea con el jefe final de turno. Los veremos además de todos los tamaños, desde simples enemigos con aspecto rudo y triple de tamaño que Asura hasta moles de tamaño planetario (sí, no estamos exagerando) que tratarán de acabar con el protagonista. En esta ocasión, más que nunca, serán una serie de encuentros que de verdad merecerá la pena vivir, puesto que incluso cada uno supondrá un reto completamente original y distinto a los vividos anteriormente en este título.



Es por todo esto que *Asura´s Wrath* ha conseguido atraer poderosamente nuestra atención. Parece que por fin las desarrolladoras japonesas comienzan a salir del hoyo en el que han estado metidas estos últimos tiempos. Esperemos no estar ante un espejismo. ■



PATEAR EL CULO DE una tortuga sanguinolenta no es lo más emocionante...

PS3 360 BINARY DOMAIN

EL FUTURO CONFLICTO ENTRE HOMBRE Y MÁQUINA

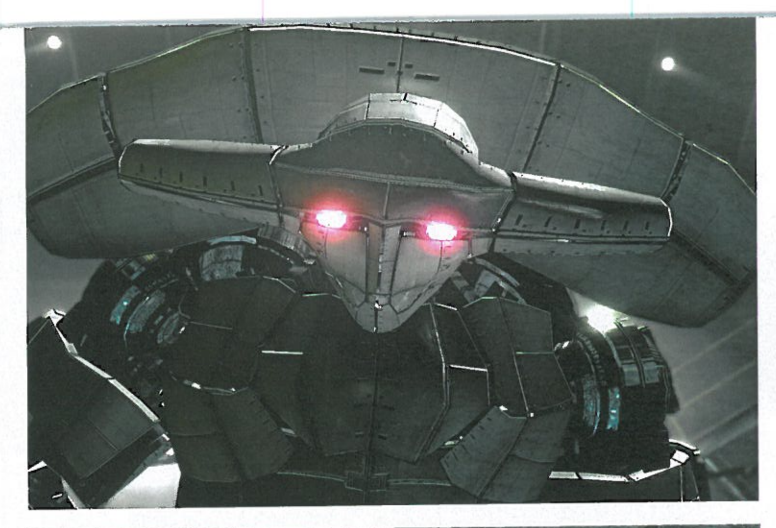
Mezclando hábilmente las exitosas fórmulas de los grandes shooters en tercera persona, Sega nos enfrenta contra avanzados robots en un futuro no muy lejano.

Anunciado por primera vez en 2009, no fue hasta mediados del año pasado cuando comenzamos a ver las primeras imágenes de esta nueva IP, y por ende a hacernos una idea de lo que este shooter en tercera persona podría llegar a ser. Con el brillante creador de la saga *Yakuza*, Toshihiro Nagoshi, como principal cabeza responsable del proyecto, las expectativas apuntaban alto. Sin embargo, los vídeos que se han ido mostrando han pasado sin pena ni gloria por el tejido mediático, principalmente debido a la impresión de juego imitativo y del montón que dejaban los sucesivos tráilers entre crítica y público. Pero, como suele ocurrir, tras jugar las primeras horas las percepciones cambian y nos damos cuenta de sus virtudes.

Binary Domain nos sitúa en el año 2080, en un futuro no tan difícil de creer en el que, tras una serie de catástrofes naturales, la humanidad necesita de los robots para sobrevivir. En ese panorama mundial se alzan, como no podía ser de otra forma, EE.UU. y Japón como principales potencias en el desarrollo de estas tecnologías, pero es entonces cuando, tras una serie de disputas legales, los americanos se sobreponen a los orientales para dominar en solitario el mercado, y como consecuencia erigirse como la máxima potencia global.

En este paisaje político mundial es donde aparece nuestro protagonista, Dan Marshall, un ex Fuerzas Especiales y ahora miembro de la IRTA (organización inter-

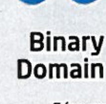




Progresión

MÁS FUERTES Y CON MEJORES ARMAS

Antes de comenzar cada misión podremos elegir a dos de los cuatro miembros del escuadrón que nos acompañarán. Además de esto, se nos permitirá escoger nuestro equipamiento (del que ya tenemos, o adquirir arsenal nuevo desde la tienda) y, gracias a los puntos de mejora que iremos consiguiendo, aumentar las características de los distintos personajes que forman nuestro grupo. Estos parámetros van desde la salud de los distintos soldados, hasta el tiempo que tardamos en revivirlos o el daño que causan nuestras armas explosivas. Pero no quedará aquí la cosa, ya que una vez hayamos avanzado lo suficiente en el juego, tendremos la posibilidad de cambiar por completo el conjunto de habilidades de cada uno de los protagonistas, permitiéndonos, por tanto, asignar roles diferenciados a cada miembro; esto es, un personaje que actúe como médico y otro como soldado de asalto de primera línea.

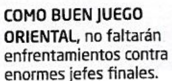


Binary Domain

Género: **Acción/TPS**
Desarrolladora: **Sega**
Editora: **Sega**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **17 de febrero**

GANARTE LA CONFIANZA DE tu escuadrón te evitará mayores problemas en el futuro.





COMO BUEN JUEGO ORIENTAL, no faltarán enfrentamientos contra enormes jefes finales.



UN SHOOTER EN TERCERA PERSONA QUE BEBE DE LOS MEJORES TÍTULOS DEL GÉNERO



gubernamental encargada de la supervisión legal de la creación de máquinas), que es mandado a Tokio al sospecharse que allí se están cometiendo irregularidades por parte de la mayor empresa oriental; es decir, diseñar robots humanoides indistinguibles de las personas reales.

Esta es la trama con la que arranca un título de acción de marcado estilo japonés que presenta muchas similitudes con franquicias de éxito como *Gears of War*, de la que 'bebe' la perspectiva de la cámara, el sistema de coberturas y los controles; o de sagas como *SOCOM*, pues una de sus mayores virtudes reside en la cooperación con miembros del grupo, manejados por la IA, con los que tendremos que comunicarnos para darles órdenes gracias a sencillos comandos que podremos ejecutar mediante la voz -utilizando un micrófono- o a través de una útil interfaz. Y es que colaborar con este destacado grupo será fundamental, pues los diferentes perfiles de soldado nos otorgan la responsabilidad de tomar las decisiones estratégicas correctas en cada misión. Un logro que servirá para ganarnos la confianza de los miembros, y conseguir que reaccionen antes y con más seguridad a nuestros mandatos.

A nivel técnico, el popular motor nipón Criware ha sido elegido como herramienta excepcional para hacer realidad una factura visual digna de los más exigentes usuarios, la cual es utilizada incluso en las cinemáticas para dotar de mayor coherencia a los sucesos que acaecen, pero que, por el contrario, se resiente en los instantes de mayor ebullición gráfica (al menos en la versión que hemos probado) al rendir por debajo de las imágenes por segundo necesarias para una visualización fluida.

Veremos si una vez en las tiendas se solucionan estos inconvenientes, pero lo que podemos asegurar desde ya es que *Binary Domain* va más allá de un shooter del montón, ya que guarda unos cuantos ases en la manga y presta especial atención a detalles como la progresión de los personajes, la adquisición del arsenal o la destrucción de los robots enemigos, los cuales se verán afectados de una forma magistral en función de donde disparemos. ■



¿PUEDE PRESENTARSE LA CIUDAD de Tokio aún más futurista de lo que ya es? Parece que sí.



360 PS3 NINJA GAIDEN 3

UN NINJA Y CIEN LITROS DE SANGRE

Llega la tercera entrega de la saga 'moderna' de Ryu Hayabusa, tal vez el ninja más famoso de la historia de los videojuegos. Os podemos asegurar que los amantes de su sangrienta acción no quedarán decepcionados.

Ya hemos tenido ocasión de probar los primeros niveles de *Ninja Gaiden III*. La saga de Tecmo vuelve con toda su esencia pero aportando originales novedades jugables y sorpresas argumentales. Y, aunque llega sin los desmembramientos típicos de la segunda entrega, la sangre sigue brotando de manera indiscriminada en cada uno de sus combates.

Esta nueva entrega, como si de un *Modern Warfare* se tratara, ha tirado del típico argumento de la amenaza terrorista. Una organización militar, acaudillada por un siniestro enemigo enmascarado, conocido como el Regente de la Máscara, da un ultimátum a las naciones del mundo entero: rendición o muerte. Y para demostrar su poder toman la ciudad de Londres.

SIGUE SIENDO UN JUEGO DIFÍCIL, PERO SE PUEDE AJUSTAR SI ERES NUEVO EN ESTO

Hasta la capital británica se traslada nuestro héroe Ryu Hayabusa, reclamado para luchar contra los terroristas, y en sus calles (junto al Parlamento Británico a orillas del Támesis) comenzamos a disfrutar del primer nivel de juego. Ryu cuenta ahora con algunas nuevas habilidades como saltar desde grandes alturas y planear o escalar por las paredes utilizando las dagas. Pero, básicamente, se respeta el sistema de control y combate de las entregas anteriores. Un botón para un ataque rápido, otro para un ataque fuerte, otro botón para lanzar cuchillos y otro para el bloqueo. Combinando todos estos, conseguimos un gran número de combos devastadores que nos ofrecerán una dantesca sangría de nuestros enemigos. Además, al encadenar combos, aparecerán en pantalla una especie de 'quick time events' rapidísimos (de un solo botón) para acabar con los enemigos de originales y sangrientas formas. También contamos con los ataques Ki Nimpo, con los que Ryu despierta la furia del dragón de su espada, que acaban con todos los que le rodean de un





360 PS3

Ninja Gaiden 3

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Team Ninja**
Editora: **Koch Media**
Jugadores: **1-8**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **Marzo de 2012**
Idioma:
Textos
Voces

LOS MOVIMIENTOS DE CÁMARAS dinámicas le dan a los combates un toque cinematográfico.



LOS MOVIMIENTOS DE RYU son mucho más completos en esta entrega y puede esquivar casi cualquier cosa.

plumazo. Los combates cuerpo a cuerpo, con decenas de enemigos en pantalla, vuelven a ser los protagonistas absolutos del juego. Eso, y los típicos jefes finales de fase. En las calles de Londres, tras hacernos con los controles básicos de Ryu eliminando soldados de variado pelaje, nos enfrentamos a un gigantesco robot de seis patas, bastante sencillo de destruir. Y aquí hace aparición el misterioso enmascarado que, tras una breve lucha, lanzará una maldición a Ryu. Esta maldición, que funde la Espada del Dragón y deja el brazo derecho de Ryu en un estado lamentable, será un elemento fundamental en el juego. Su brazo se cargará de poder en las luchas, cuantas más vidas consiga eliminar.

La segunda misión del juego, incluida en la beta a la que hemos tenido acceso, nos lleva a una ciudad en el desierto atestada de terroristas. Aquí Ryu recibe un arco demoledor, con flechas explosivas, ideal para acabar con los tipos que nos lanzan misiles desde la distancia. Además, como ha perdido la espada, recibe una nueva katana de las manos de la mismísima Ayane. La acción dentro de las ruinas de la ciudad del desierto nos permite aprender los demás movimientos de Ryu. Entre combate y combate, nuestro protagonista tiene que avanzar por pequeñas zonas más 'plataformeras'. Y es aquí donde volvemos a disfrutar de los saltos de pared a pared para ganar altura, los giros y saltos por postes a lo *Príncipe de Persia* o las carreras por las paredes para sortear caídas.

El apartado técnico del juego nos ha sorprendido, y parece que tendrá los mínimos de calidad exigidos para una serie con tanto nombre. Ryu cuenta con nuevos movimientos y habilidades que se mezclan con la jugabilidad clásica, y esto se une a un enorme número de enemigos en pantalla, pero en entornos mucho más abiertos, lo que permite seguir una estrategia para eliminarlos a todos sin sufrir demasiados daños.

Modos multijugador

CUANTOS MÁS NINJAS, MEJOR

En esta tercera entrega de la serie, los chicos de Team Ninja han decidido incluir modos multijugador online, tanto cooperativos como competitivos. No hemos podido probarlos pero la cosa pinta bien. El juego permitirá partidas de hasta 8 usuarios, creando a tus propios personajes (con máscaras y logotipos en sus kimonos), compitiendo en batallas de clanes, superando pruebas cooperativas o llegándote a enfrentar con el propio ¡Ryu Hayabusa!

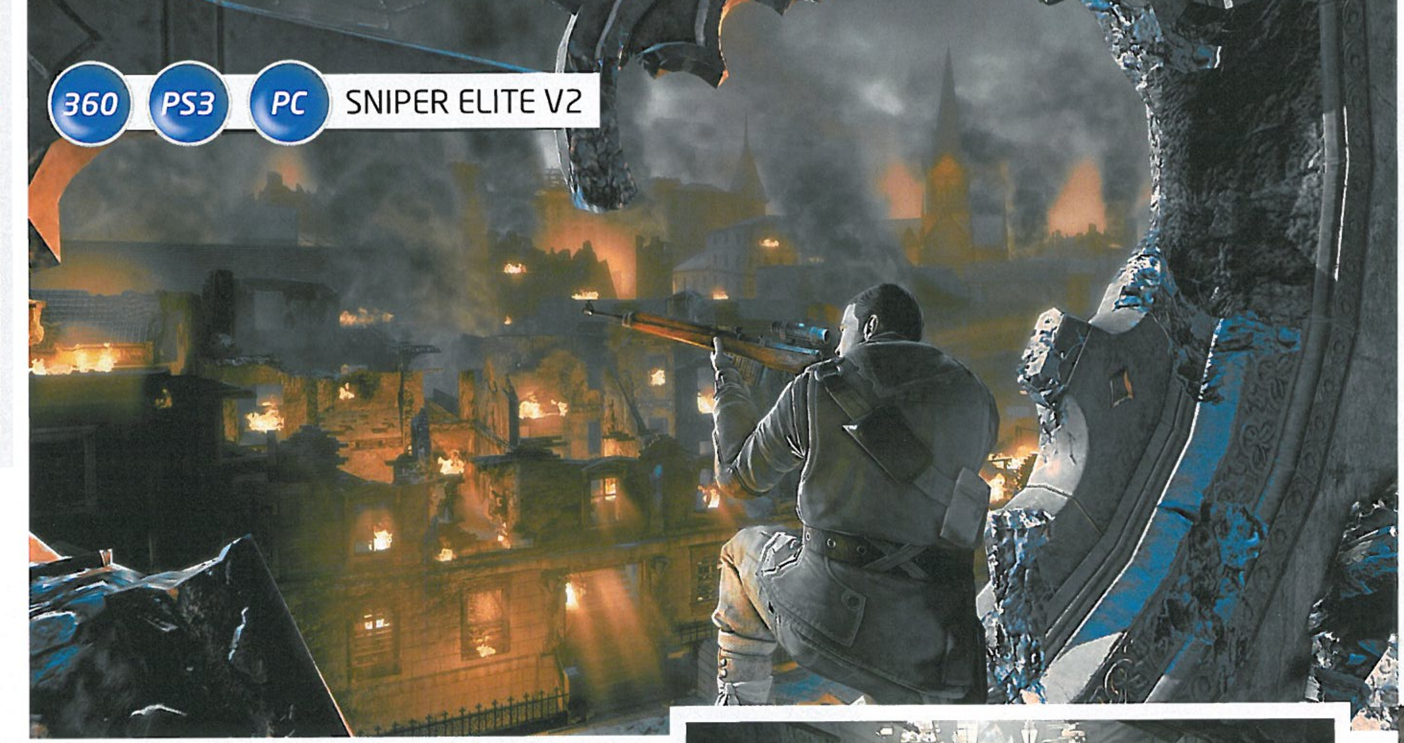
El juego consigue momentos épicos, como una batalla entre una espesa niebla en Londres, donde hay que luchar prácticamente a ciegas, solo siguiendo las miras láser de los enemigos para saber en qué dirección lanzar nuestro ataque.

Parece que la historia de esta tercera entrega profundizará más en el personaje de Ryu y, tal vez, desvele muchos interrogantes sobre el misterioso ninja para satisfacer a los fans de la saga. Pero de lo que si estamos seguros, al menos por lo visto en esta temprana demo, es que el juego cumple con las expectativas y, tal vez, sea uno de los juegos de acción más impactantes de este año que comienza. Y además, con modos online. ■



Sniper Elite V2

Género: **Shooter táctico**
Desarrolladora: **Rebellion**
Editora: **505 Games**
Jugadores: **1**
Online: **SÍ**
Lanzamiento: **Primavera 2012**



LA PRECISIÓN ES TU GRAN ALIADA

De la mano de Rebellion este shooter táctico de francotiradores nos trae un soplo de aire fresco entre tanta acción directa en la Segunda Guerra Mundial.

De vez en cuando a uno le apetece dejarse de tanto frenetismo, luces parpadeantes y pelotones para enfrascarse de lleno en una misión solitaria en la que la acción desmadrada da paso a la pausa, a la estrategia y a la táctica. Esto es lo que ofrece *Sniper Elite V2*, secuela del shooter táctico de francotiradores en tercera persona de 2005, en el que manejamos a un operativo de inteligencia de la Oficina de Servicios Estratégicos que ha sido soltado en un Berlín derruido y al que los soviéticos se acercan sin demora. Sin embargo, aunque la mayoría de la acción tendrá lugar en la capital, habrá misiones en otros escenarios.

Hemos podido echarle un primer vistazo y, a falta aún de pulir detalles, se vislumbra un buen juego de acción táctica, en el que lo importante no es cuántas balas tienes sino el uso que les das.

Cuando arrancamos la misión, es importante elegir bien nuestro rifle porque varía el alcance y a cada uno le afecta de un modo la gravedad y la metereología. Pero no solo portaremos el francotirador, sino que nuestro arsenal cuenta con un ametralladora y una pistola. El modus operandi consiste en analizar la acción desde lejos, con la ayuda de unos prismáticos, y posteriormente decidir cómo afrontarla. Una vez tenemos localizado nuestro objetivo, y estamos a cubierto, podemos 'marcarlo' para que se nos muestre el tipo de soldado, la distancia, su actitud y el arma. A la hora del disparo, se nos indica la desviación del tiro, a la vez que podemos mantener la respiración durante un lapso de tiempo para evitar que la mirilla nos tiemble. Hay que jugar también con los sonidos ambiente como la megafonía o los bombardeos para enmascarar el sonido del disparo. Todo cuenta para pasar desapercibido.

ENCONTRAR UN BUEN ESCONDITE ES BÁSICO PARA TENER ÉXITO

NO SE RECOMIENDA MOSTRARSE 'al público' si quieres salir de esa misión con vida.

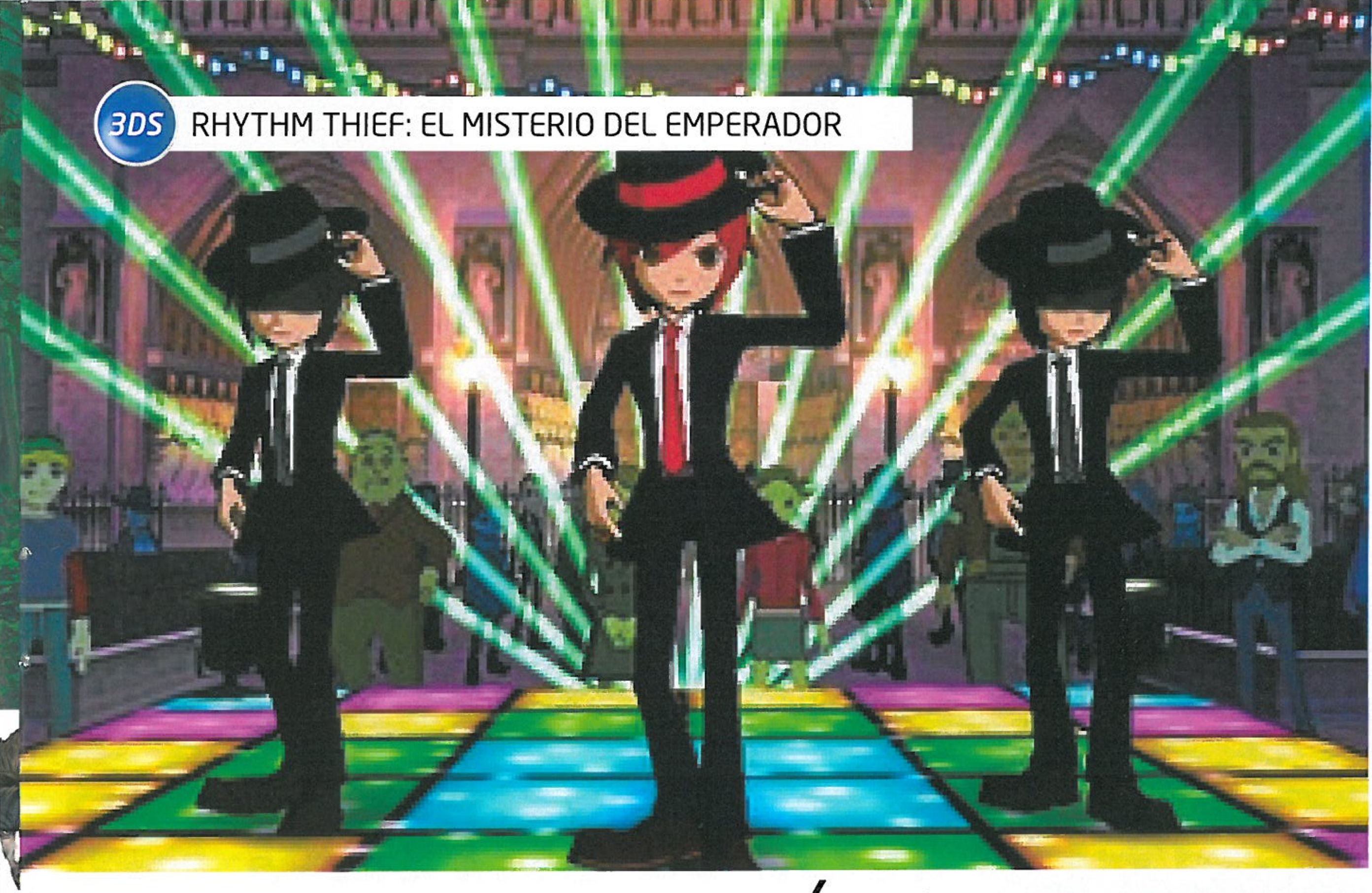
Uno de los elementos más llamativos es la kill cam, una animación sangrienta que tendremos el gusto de ver cuando realicemos un disparo certero complicado. Como si fueran rayos X, se verá la bala atravesar órganos y huesos, con un sonido 'crujiente' de acompañamiento.

Pero no todo son armas de fuego, también contaremos con minas o granadas (para lanzar o para colocar trampas), e incluso con rocas para desviar la atención.

Sniper Elite V2 dispondrá también de modo multijugador y, para nuestro disfrute, vendrá doblado al castellano. ■



NO SOLO DE RIFLES vive el soldado. El ataque sigiloso cuerpo a cuerpo puede resultar muy útil.



3DS

Rhythm Thief: El misterio del emperador

Género:
Aventura/Musical
Desarrolladora:
Sega
Editora:
Sega
Jugadores:
1-S.D.
Online:
Sí
Lanzamiento:
Principios de 2012

Rhythm Thief: El misterio del emperador

EL 'GRAN HALCÓN' DE SEGA NOS LLEVA A PARÍS

Un ladrón de guante blanco, un padre desaparecido y un buen puñado de juegos musicales mantienen en pie esta divertida aventura japonesa.

Una vez que el tsunami de juegos musicales parece haber remitido, quizá ***Rhythm Thief: El misterio del emperador*** puede tener una oportunidad de atención que hace solo unos meses no habría existido. Juegos musicales para consolas portátiles ha habido unos cuantos dignos de destacar y *Rhythm Paradise* o *Elite Beat Agents* están entre ellos. Compartían con este ***Rhythm Thief*** que había variedad de minijuegos (como en *Rhythm Paradise*) y que la historia detrás era bastante sólida para estar sustentada sobre una mecánica meramente musical.

En ***Rhythm Thief*** nos ponemos en el papel de Raphael, un ladrón parisino que se dedica a robar obras de arte durante cortos periodos, algo que no es del todo aceptado por sus vecinos. Precisamente la ciudad de París se convierte en uno de los elementos icónicos del juego por la forma en la que ambienta todas las fases del juego.

A decir verdad, en lo que se refiere puramente al juego, no hay ninguna prueba que nos haya hecho sentir que estábamos ante algo realmente nuevo. No deslumbra en este sentido. Sí que resuelve la posible monotonía de una aventura de este tipo introduciendo bastante variedad de minijuegos. Habrá pruebas de sincronización en las que tendremos que seguir el ritmo de la música y los iconos en pantalla pulsando las flechas adecuadas, o tendremos que hacer uso del giroscopio de la consola, pulsar el botón adecuado que se nos indique en pantalla o simplemente saltar y deslizarnos al estilo de un plataformas, pero siempre con el deje musical de fondo. Parece que Sega le está cogiendo el gusto a los juegos de este tipo, sobre todo gracias a su éxito en Japón. El StreetPass no pudimos probarlo, pero sí que se sabe que habrá algún juego multijugador que, seguro, nos pondrá a competir con los bailongos de nuestros colegas. ■

LA PANTALLA TÁCTIL TAMBIÉN tendrá su propio minijuego musical.

> Análisis

Nos metemos a fondo con los juegos del momento



360 PS3 FINAL FANTASY XIII-2

player RECOMENDADO

ROMPIENDO BARRERAS TEMPORALES

Square Enix se levanta tras la caída y da un paso hacia su pasado más hardcore, recuperando algunos de los ingredientes que encumbraron a la saga e introduciendo interesantes novedades.

Desde hace ya algún tiempo, la saga *Final Fantasy* se ha visto rodeada de un halo de pesimismo a su alrededor debido, principalmente, a la escasa coherencia entre sus títulos de última generación y la esencia jugable que la hizo grande en sus inicios y encandiló a millones de jugadores en todo el mundo.

La excesiva linealidad, falta de exploración y ausencia de objetivos secundarios hicieron que, hace ya dos años, *Final Fantasy XIII* fuera considerado por crítica y público no solo como un batacazo para la serie, sino como una de las mayores decepciones de la presente generación de consolas. Sin embargo, no cabe duda de que Square Enix ha permanecido al tanto de sus detractores y ha decidido dar a sus legiones de fans aquello que pedían a gritos: un paso hacia el terreno más hardcore y el regreso de algunas de las características -no todas- que encumbraron desde sus inicios a la franquicia.

La mayor novedad que corrobora lo dicho, y que sirve para romper con la escasa libertad de elección que nos brindaba su precuela, se ve reflejada en la original forma en cómo se desarrolla la trama. Como Serah Farron, ahora protagonista, nuestro principal objetivo será encontrar a nuestra hermana Lightning, ya que Noel -un misterioso joven que viene del futuro y que será el segundo personaje manejable- asegura que ésta sigue viva en otras realidades, por lo que nos ayudará a encontrarla aunque para ello tengamos que viajar a través del espacio-tiempo. De esta forma, se

LOS VIAJES EN EL TIEMPO SON LO MEJOR DEL JUEGO: PERMITEN QUE LA TRAMA LA DESARROLLES A TU LIBRE ELECCIÓN

abrirán ante nosotros una serie de portales del tiempo, ubicados en distintas zonas, a los que solo podremos acceder una vez que recuperemos los distintos artefactos del lugar -lo que aumenta acertadamente la exploración del título-, y que nos permitirán navegar por el menú denominado Historia Crux.

Es precisamente así como Square Enix ha logrado romper en gran medida con la linealidad de su predecesor, ya que iremos desbloqueando un total de quince localizaciones, cada una de ellas disponibles además en hasta cuatro o cinco diferentes épocas, que permitirán ser visitadas y completadas con cierta libertad de elección. Y no podemos decir que finalizar cada situación espacio-temporal sea algo fácil y de corta duración, ya que cada una de estas dimensiones dispone de bastante amplitud para explorar y de diferentes misiones secundarias que superar. Sí, nos referimos a que los espacios que visitamos dejan de ser pasillos lineales, fríos y sin personajes no controlables con los que interactuar, para presentar ahora »

- >La gran libertad de los viajes en el tiempo.
- >La mayor exploración de los escenarios.
- >Vuelven las misiones secundarias y los puzles.

Arriba y abajo

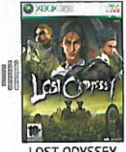
- >Excesivas escenas cinemáticas.
- >Escasa evolución en su apartado técnico.

Interferencias


XENOBLADE CHRONICLES



FINAL FANTASY XIII


LOST ODYSSEY

360 PS3

Final Fantasy XIII-2

Género: **RPG**
Desarrolladora: **Square Enix**
Editora: **Square Enix**
Precio: **61,50€**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos 
Voces 

Pegi

16

www.pegi.info

Las notas

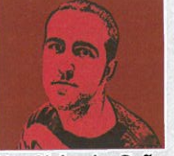
Gráficos	Sonido
9.3	9.2
Jugabilidad	**Adicción**
9.0	9.2

Nota final


9.5

La opinión

AUNQUE NO RECUPERA todo el esplendor de su mejor época, la saga consigue dar un gran paso al frente en pos de volver a brindarnos toda la fantasía, libertad de acción y largas horas de diversión que alzaron a la franquicia como adalid de los RPG.



Por Alejandro Peña

entornos llenos de vida, con algunos objetivos de menor calado y diversos puzles que, unidos a la nueva posibilidad de saltar para sortear obstáculos e inspeccionar las más recónditas partes de los escenarios, no sirven sino para garantizar que ***Final Fantasy** XIII-2* es un juego bastante más variado, complejo y largo que su anterior entrega (entre 30 y 40 horas de duración).

En la línea de otorgar mayor sensación de libertad al jugador, sus responsables han incluido también innumerables escenas de diálogo denominadas 'Live Triggers', gracias a las cuales podremos elegir, en conversaciones con personajes secundarios, lo que queramos decir entre cuatro opciones diferentes. Se trata de un gran añadido que, si bien no tiene la profundidad ni la importancia en el devenir de los hechos principales que nos encontramos en otros títulos de rol, al menos aporta un plus de variedad y entretenimiento al influir no solo en las respuestas que recibamos, sino también en las diferentes recompensas que podremos obtener como resultado de nuestras decisiones.

En el apartado técnico percibimos escasas diferencias respecto al *Final Fantasy XIII* original, algo que no podemos criticar muy alto pues la calidad gráfica ya mostrada en el juego mencionado rendía a un espléndido nivel y ya se mostraba a la altura de los tiempos que corren, o de lo que cualquier aficionado a la saga podía esperar. Sin embargo, donde sí encontramos cambios reseñables es en las escenas cinemáticas, pues ahora son realizadas en su mayoría mediante el motor gráfico del juego, en lugar de presentar las habituales escenas prediseñadas por ordenador. El principal motivo, además de para proporcionar una mayor coherencia en la narrativa (saldremos portando el arma que llevemos equipada), es que Square ha decidido aderezar ciertas cinemáticas, avisando previamente, con los conocidos QTE (Quick Time Events), en los que tendremos que interactuar durante el vídeo pulsando un determinado botón, o eligiendo entre varios, para después ver las consecuencias. No obstante, aunque en principio puede resultar un añadido interesante y entretenido, no acaba de convencernos al no tener la complejidad ni el peso suficiente como para resultar un desafío, ni tampoco servir para paliar el exceso de secuencias que nos provocan la sensación, en muchas ocasiones, de estar viendo una película en lugar de jugando a un videojuego.



EL NIVEL TÉCNICO SE MANTIENE A LA ALTURA DE SU PREDECESOR

Compañeros

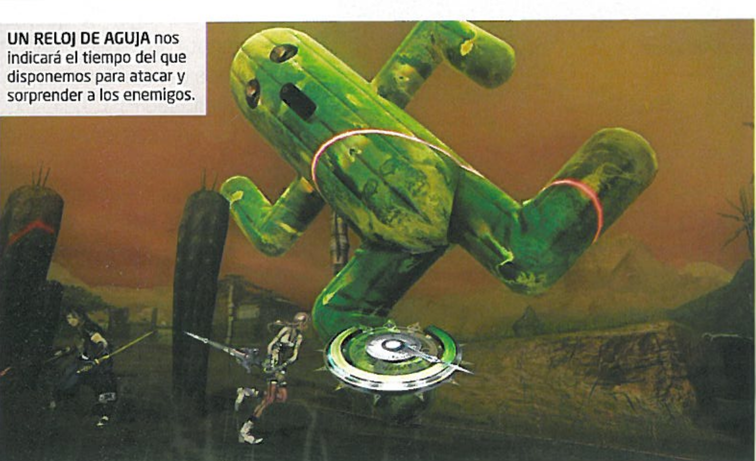
MAESTRO DE LOS MONSTRUOS

Como si de otra entrega de *Pokémon* se tratara, en ***Final Fantasy XIII-2*** podremos capturar a los diferentes monstruos que eliminamos a medida que avanzamos en el juego. Tras obtenerlos, podremos equiparnos en el menú principal con un total de tres de ellos para que, más tarde, uno pueda luchar a nuestro lado en cualquier combate como tercer personaje manejable (serán intercambiables en plena batalla, pero sólo podrá luchar uno a la vez). Asimismo, estas "mascotas" tendrán un medidor para sus ataques especiales, contarán cada una con su propio Cristarium y ¡hasta podremos fusionarlas!





LOS ENIGMÁTICOS CHOCOBOS REGRESAN como medio de transporte y ¡compañeros de batalla!


UN RELOJ DE AGUJA nos indicará el tiempo del que disponemos para atacar y sorprender a los enemigos.

EL COMBATE RESULTA AHORA MUCHO MÁS APETECIBLE, PUES EL RIESGO QUE NOS SUPONE ES MENOR

Mecánicas de combate

Aunque el sistema de combate fue una de las características más aclamadas en el primer *Final Fantasy XIII*, los chicos de Square Enix no han querido dormirse en los laureles y han implementado una serie de novedades más que interesantes en dicha faceta del juego. La primera de ellas, y quizá la más importante, es la utilización del Moguri que lleva Serah como mascota, ya que este popular y enigmático "animalito" de la saga ahora nos servirá como una suerte de radar que nos indicará no solo donde se ubican los objetos secretos y más recónditos de los escenarios, sino que marcará en el suelo una esfera roja alrededor de los enemigos cuando nos crucemos con ellos por el camino. Se trata de una genial forma de no dejarnos sorprender por los monstruos y obtener cierta ventaja en las batallas, ya que tras detectar a los enemigos se nos otorgará un breve lapso de tiempo para anticiparnos a ellos y atacar, mediante un golpe en tiempo real, en un claro guiño a los juegos de rol y acción convencionales.

Además de esto, nos encontramos con otro acertado retoque implementado y que nos ayudará mucho a la hora de vernos en apuros en los combates, pues a diferencia de antes, ahora no se acabará la partida cada vez que derriben al personaje principal (el que manejamos y podemos cambiar siempre que queramos desde el menú), sino que nos permitirán seguir luchando con el siguiente protagonista disponible hasta que nos eliminen a todos. Un cambio realmente muy acertado que, unido a la nueva posibilidad que tenemos ahora de guardar en cualquier momento y lugar con tan solo presionar 'start' –siempre que no estemos en combate–, hace que en ***Final Fantasy XIII-2*** ponernos a luchar sea algo mucho más apetecible, dado el menor riesgo que correremos.

Una vez nos introduzcamos en plena batalla, nos encontramos con muy pocas novedades respecto a lo ya visto en la entrega anterior; es decir, podremos dejar que sea la IA la que decida por nosotros automáticamente, o bien escoger manualmente entre un ataque físico, mágico, curativo o que nos sirva como defensa (además por supuesto de utilizar objetos). Aquí echamos de menos mayor variedad de opciones, como ocurría en las grandes entregas de PS One. Sin embargo, sí que ha aumentado la profundidad de los combates, pues además de escoger la formación de los personajes, tendremos la posibilidad de asignar también el orden de los objetivos en los que queremos concentrar nuestros ataques, focalizando así a los protagonistas que no controlamos en enemigos diferentes al nuestro, o en aquellos más débiles.

En definitiva, podemos decir que *Final Fantasy XIII-2* es un sobresaliente título de rol (oriental) que ha sabido volver a elevar la archiconocida franquicia a un lugar cercano al que se merecía. Un juego largo, con una notable libertad de acción y capacidad para la exploración, que afortunadamente, además cuenta de nuevo con objetivos secundarios, variedad de puzles y un sistema de combate más pulido. ¿Square Enix habrá aprendido la lección? Esperemos que sí. ■



LOS MONSTRUOS QUE CACEMOS combatirán a nuestro lado como un personaje más.



ALGUNAS ANOMALÍAS TEMPORALES SE convertirán en divertidos puzles.

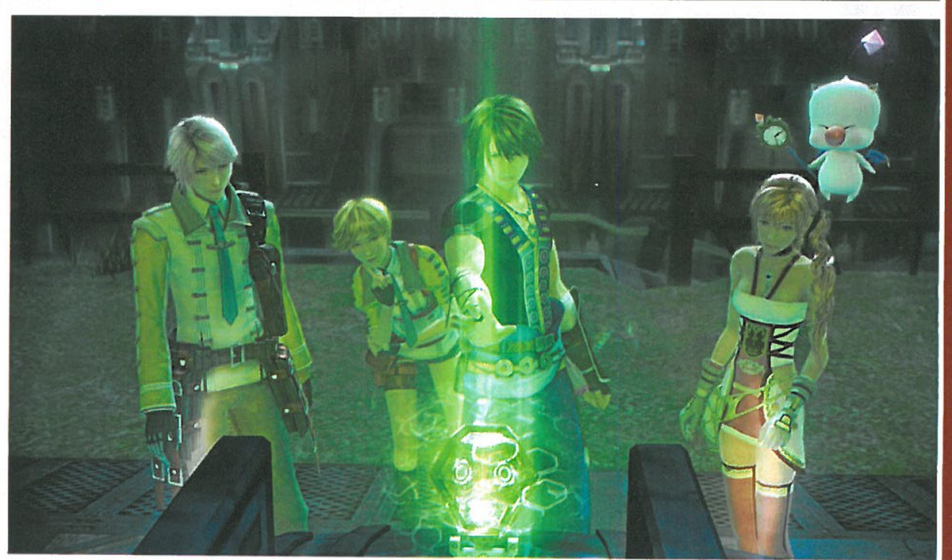


COMBINAR ESTRATÉGICAMENTE LOS ROLES de combate será fundamental para vencer.

Progresión

VUELVE EL CRISTARIUM

Muy similar al aclamado sistema de progresión por esferas utilizado en *Final Fantasy X*, en ***Final Fantasy XIII-2*** repite el denominado Cristarium, ya usado en su predecesor, como forma de mejorar y aprender habilidades nuevas para los personajes. El funcionamiento es idéntico, sin embargo, la principal novedad que nos encontramos es que podremos elegir desde el principio el rol que queramos asignar a los protagonistas (Castigador, Fulminador, Protector, etc.); algo que resulta muy de agradecer y que será de gran utilidad a la hora de enfrentarnos con éxito a los enemigos más avanzados que encontraremos en la recta final del juego.


RECUPERAR LOS ARTEFACTOS SERÁ nuestra llave para superar las distintas fases espacio-temporales.

PC STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

EN UNA LEJANA GALAXIA MASIVA Y PERSISTENTE

Los fans ya no podían esperar más. Los juramentos, los ataques de estrés. ¿Está a la altura del mito el nuevo MMO de BioWare sobre Star Wars? Aquí, las respuestas.

Después de lo que pareció una eternidad, por fin llegó el día. Vine, vi y jugué. Y jugué, y jugué, y jugué... BioWare finalmente liberó a la bestia de Star Wars, señores, ¡y vaya bestia! Pero vayamos por partes.

El día del lanzamiento ya acompañaban los temores de turno, ¿habría lag? ¿se caerían los servidores? ¿se colapsaría el log in? No queda otra que quitarse el sombrero ante una de las salidas de un MMO -y más aún de este calibre- más limpias, ordenadas, terminadas y libres de fallos que yo recuerde. La única nota negativa fue para el colapso del servidor escogido por la comunidad española ante la dispersión que el sistema de reparto de servidores automático de BioWare propició entre esta. Durante cerca de dos semanas se han tenido que sufrir colas -a menudo de varias horas durante los periodos altos de juego- para poder acceder al servidor Tomb of Freedon Nadd, pero finalmente se están aliviando bastante hasta el punto de casi haber desaparecido.

La creación de personajes, si bien no es la más compleja que existe entre los MMO, nos da la suficiente libertad para crearnos un avatar que no se parezca demasiado a otro. La posibilidad de seleccionar entre cuatro tipos de físico ayuda bastante en este aspecto. Tras haber escogido un nombre, la magnífica banda sonora de John Williams nos golpea de lleno mientras un texto deslizante en el espacio nos pone en situación de quién somos y por qué estamos donde estamos. Comienza la aventura.

LOS GRÁFICOS CARTOON BENEFICIAN A LOS EQUIPOS MÁS MODESTOS



AUNQUE LO PAREZCA, NO lo hemos destruido nosotros. Este no.

Si bien los gráficos no son el hiperrealismo que algunos jugadores esperan en sus juegos para sacar partido a sus tarjetas de última generación, los de equipo más humilde agradecen que en *Star*



LA CLASE CABALLERO JEDI es la que, probablemente, mayor atractivo inicial pueda tener. ¡Pero hay 7 más igual de espectaculares!





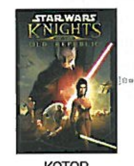


NO, NO NOS HEMOS equivocado. Estas son las misiones espaciales de *SWTOR*. ¡Alucinante!





Interferencias



KOTOR



WORLD OF WARCRAFT

JEDI KNIGHT

> Es Star Wars por los cuatro costados.
> La parte narrativa de cada clase.
> Sables de luz, sables de luz... ¡Ah! Y algún bláster.

Arriba y abajo

> ¿A qué lo adivináis? Que no haya salido en castellano en su lanzamiento. Aunque *WoW* tampoco salió y miradlo.

Wars: The Old Republic se haya optado por la estética 'cartoon' que ya conocemos de la serie de animación de *Las Guerras Clon*. De esta forma, tenemos paisajes preciosos con multitud de trasfondos distintos -incluso entre ciudades se hacen patentes los diferentes estilos arquitectónicos- y criaturas de cientos de orígenes distintos. Todos ellos algo más minimalistas de lo esperado por los más sibaritas. Pero no temáis, fanáticos de la moda, nuestro personaje parecerá heroico casi desde el primer nivel.

Una jugabilidad envidiable

El apartado de la jugabilidad no tiene nada que envidiar a otros títulos. *Star Wars: The Old Republic* es un juego muy divertido con suficiente contenido para estar pegados varios meses a la silla. No es de extrañar que la historia sea el pilar fundamental del juego... ¡Es que son ocho juegos -uno por cada clase- en uno! El sistema de combate es el tradicional de marcar un objetivo y utilizar las habilidades sobre él. La curva de dificultad desde luego no se queda atrás, comienza siendo bastante sencillo pero llega a complicarse hasta el punto de necesitar ayuda para realizar las misiones de un solo jugador de nivel más alto. Si a todo esto le sumamos que en los 17 planetas diferentes, con una superficie endiabladamente »

PC



Star Wars: The Old Republic

Género: **MMORPG**
Desarrolladora: **BioWare**
Editora: **EA Games**
Precio: **54,95€**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Nvidia 3DVision: **En proceso**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi




www.pegi.info

Las notas

Gráficos


Sonido 10

Jugabilidad


Adicción


Nota final



La opinión

PUEDE QUE ALGUNOS PIENSEN que es un *WoW* más, y yo digo: ¿Un *WoW*? Vale, puede ser. ¿Pero uno más? Lo dudo mucho. Este juego va a dar que hablar en los próximos meses, de eso no hay duda. Si te gusta Star Wars, te recomiendo encarecidamente este juego.



Por Hector Montoro

» enorme la mayoría de ellos -sin contar bases espaciales o flotas de naves- todas las misiones son habladas, podemos empezar a darnos cuenta de la magnitud de este juego.

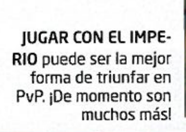
A lo largo de nuestras aventuras tendremos que tomar decisiones que influirán en nuestro medidor de moral de la Fuerza. Si optamos por el camino del mal, poco a poco se hará evidente que nos convertimos en servidores del lado oscuro. De esta forma, podemos ser luchadores de la República pero más malos que un dolor de muelas o servidores del Imperio pero con un corazón de oro... ¡Cosas más raras se han visto en la galaxia!

El apartado PvP no ha sido olvidado en *Star Wars: The Old Republic*. Tan pronto como alcancemos nivel 10, podremos apuntarnos a participar en una serie de campos de batalla -tres solamente, por ahora- en los que ganaremos renombre, créditos, experiencia y unas fichas de batalla que más tarde canjearemos por equipo PvP. A partir de nivel 30, más o menos, comenzaremos a visitar planetas en los que podemos coincidir con la facción contraria, propiciando de nuevo las hostilidades. A nivel 50 tenemos un planeta dedicado exclusivamente al PvP entre facciones.

De nuevo, gran acierto por parte de la desarrolladora a la hora de incluir a los 'companions', que llegan a formar parte de nuestro personaje, tienen sus propias opiniones e incluso podemos desarrollar nuestra relación con ellos. Además, son fundamentales a la hora de superar los retos más difíciles. ¡Ay, BioWare!, si solamente lo hubieras traducido al español... ■



EL LADO OSCURO OFRECE electrizante atractivo. Ser un Sith nunca ha sido más divertido.





JUGAR CON EL IMPERIO puede ser la mejor forma de triunfar en PvP. ¡De momento son muchos más!





HASTA EL DROIDE MÁS insignificante puede guardar los planos de toda una estación espacial. ¡No dejes nada sin investigar!

Las naves

MÁS QUE UN HOGAR

En BioWare han sabido aprovechar el elemento de las naves espaciales, a menudo un personaje más en sí mismas, dotándolas de verdadera profundidad y de varias utilidades. No solamente sirven como hogar y transporte a tus personajes y 'companions', sino que además serán nuestra principal herramienta en el minijuego que componen las misiones espaciales en ***Star Wars: The Old Republic***. En ellas nos pondremos a los mandos de nuestra corbeta para derribar multitud de cazas enemigos, entre otros, y alcanzar algún tipo de objetivo, ya sea escoltar a otra nave, destruir una estación espacial o un número determinado de enemigos. A pesar de ser un recorrido sobre raíles, las misiones son bastante divertidas y añaden un elemento más al juego que en un futuro puede expandirse hacia horizontes insospechados... ¿Naves de hermandad? ¿PvP espacial? Quien sabe.

LAS CLASES SUPONEN HASTA OCHO JUEGOS DIFERENTES EN UNO

SOUL EDGE VUELVE A MARCAR EL CAMINO

Los combates de espadas de *Soul Calibur* vuelven una vez más para demostrar que su propuesta sigue estando en lo más alto del género de la lucha.



Si en este preciso instante hiciéramos una encuesta a pie de mando entre los aficionados a los juegos de lucha, preguntando por las tres sagas más importantes del panorama actual del género, más del 90% incluiría *Soul Calibur* en la lista... No se trata de un dato totalmente contrastado, pero en esta ocasión –y sin que sirva de precedente– podéis confiar en nosotros. Con esta saga Namco Bandai siempre intenta (y consigue) lo mejor.

Y eso es toda una garantía de calidad, más si nos referimos a la séptima entrega de esta franquicia. *Soul Calibur V* llega tras más de dos años de duro trabajo que comenzó el mismo día que la cuarta parte de la saga llegó a las estanterías de las tiendas. Su mecánica y filosofía es la misma de siempre, por lo que nos encontramos ante un juego de lucha uno contra uno con armas cortas, que se caracteriza al mismo tiempo por su accesibilidad y por la profundidad del sistema de combate que ofrece al jugador. En este sentido *Soul Calibur V* no varía demasiado la propuesta de sus predecesores, buscando si acaso refinar y pulir un tanto ciertas aristas que presentaba la vieja fórmula.

Por tanto, volveremos a encontrarnos con una jugabilidad basada únicamente en cuatro botones (corte horizontal, corte vertical, patada y cubrirse) más el mando de dirección. Parece simple, pero las combinaciones son casi infinitas y, sobre todo, muy intuitivas. Y ahí es donde aparece uno de los grandes fallos que siempre se




>Gran variedad de modos de juego.
>Factura técnica casi impecable.
>Sistema de lucha robusto, accesible y profundo.

Arriba y abajo

>Desequilibrio entre algunos personajes.
>Menos luchadores que en SC IV.
>Sin luchas por equipos.

EZIO HARÁ DE LAS suyas con todo su arsenal, bombas de humo incluidas.





ha achacado a las distintas entregas de *Soul Calibur*, peca de ser accesible en exceso, permitiendo llegar demasiado lejos mediante el clásico machaque aleatorio de botones. Sin embargo, este tipo de jugadores no logrará alcanzar la satisfacción de dominar plenamente a su personaje favorito.

Hablando de personajes, nos encontramos ante una difícil disyuntiva, ya que el conteo de estos es inferior al de la anterior entrega hasta alcanzar un total superior a la treintena. ¿Es esto suficiente para sostener la jugabilidad? En nuestra opinión sí, dado que se ha hecho especial esfuerzo en renovar el plantel de combatientes, tratando de mantener a los preferidos por los usuarios y al mismo tiempo añadir nuevos estilos y personalidades. En este sentido es muy destacable la inclusión de Ezio Auditore, el héroe de *Assassin´s Creed II*, hasta el punto de conseguir convertir el controlarlo en una verdadera delicia. Lo mismo ocurre con la gran mayoría de personajes disponibles, responden al mando con tal fiabilidad y perfección que es un verdadero goce aprender a dominarlos a cada uno de ellos.

Esto a pesar de mostrar cierto desequilibrio en el combate. Y es que hay ocasiones en las que parece que ciertos avatares cuentan con ventaja extra sobre sus contendientes, estropeando la sensación de perfección y fluidez que preside cada uno de los combates.

Dejando esto a un lado, encontramos un título muy trabajado y capaz de ofrecer horas y horas de juego gracias a sus variados modos. Si lo que queremos es jugar en solitario nos las veremos con un detallado modo entrenamiento, el clásico modo arcade, combates contra luchadores generados aleatoriamente por la consola y el modo historia. Este último se erige como principal estrella de esta parte del título y nos llevará a través de la historia de Patroklos y Mirrha, los hijos de la ahora difunta Sophitia. »

PS3 360



Soul Calibur V

Género: **Lucha**
Desarrolladora: **Project Soul**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **65,95€**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1-2**
Online: **1-2**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos / Sonido



9.0 9.0

Jugabilidad / Adicción



9.3 9.3

Nota final



9.1

La opinión

ESPERÁBAMOS MUCHO DEL siguiente trabajo de Project Soul y no nos ha decepcionado. Nos encontramos con un juego completo, entretenido y muy equilibrado.



Por Juan 'Xcast'



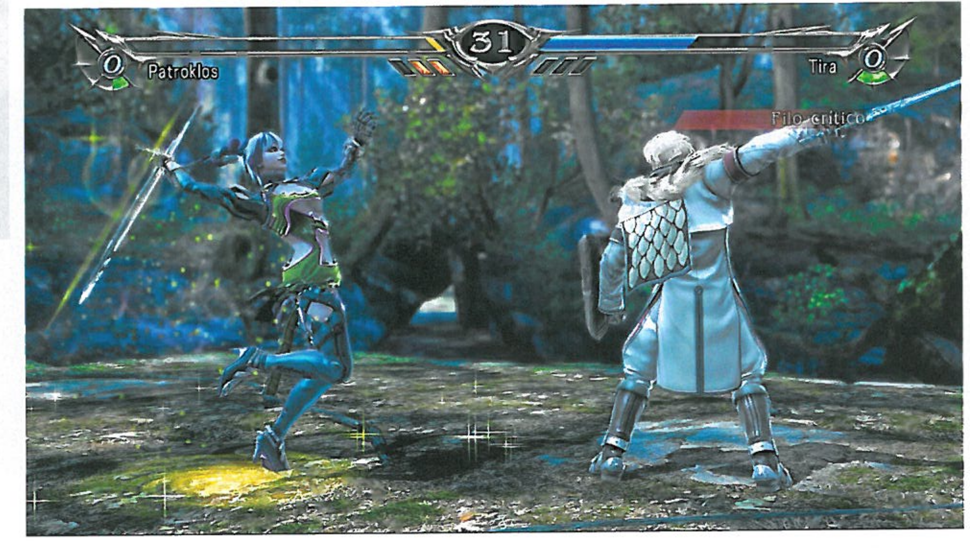
ALGOL REPITE APARICIÓN COMO malo malísimo del juego y será un hueso verdaderamente duro de pelar.

Novedades

CAMBIOS Y RETOQUES

Los cambios en la mecánica de combate son abundantes. Por una parte se han eliminado los golpes críticos que acababan la pelea, sustituyéndose por un medidor de poder al estilo de otros títulos de lucha con el que podremos realizar un ataque cargado o un súper especial. También se ha eliminado la barra de armadura, aunque esta podrá seguir rompiéndose. Además, se ha modificado el sistema de 'parry' de anteriores entregas y se han añadido un par de nuevas maniobras defensivas.
Aunque no son cambios verdaderamente profundos, conviene pasarse por los menús de entrenamiento para aprender de qué va el asunto y dar nuestros primeros pasos en el apasionante universo que Project Soul nos ofrece.

SOUL CALIBUR V SE CONVIERTE EN EL PRIMER GRAN JUEGO DEL RECIÉN ESTRENADO 2012



LAS FÉMINAS SON UNO de los grandes atractivos de este título, y además esta vez son casi mayoría.

El hilo argumental se centra en estos dos personajes y, por tanto, controlaremos principalmente a estos dos hermanos. Quizá sea algo más limitado que en anteriores entregas, pero su narrativa es correcta y su profundidad argumental digna de ser reseñada para estar hablando de un título de lucha.

Por si esto no fuera suficiente, se nos permitirá, además, crear un personaje en el editor, personalizando hasta el más mínimo detalle de su estilo y aspecto, para luego subirlo de nivel e ir desbloqueando nuevos objetos para nuestro inventario. Un pequeño añadido que toma mayor importancia en la vertiente multijugador del título, otro de los grandes factores de interés de este producto.

Lamentablemente no hemos podido probarlo con suficiente profundidad, debiendo al menos dejar constancia de la fluidez y estabilidad de los pocos combates disputados. Aún con estas debemos esperar a que el juego llegue a la calle para poder juzgar esta parte de *Soul Calibur V*.

En cuanto a los aspectos técnicos, pocas pegas podemos poner, ya que nos encontramos posiblemente ante el juego de su género que mejor factura gráfica muestra. Bien es cierto que la evolución desde la anterior entrega no es tan obvia, pero la interactividad y detalle de los escenarios y el cuidado en el modelado de cada personaje son dignos de tales elogios. De igual manera la banda sonora sigue las mismas líneas de anteriores ediciones, lo que se traduce en partituras de factura épica impecable y efectos sonoros y voces a gusto del consumidor (se puede ajustar el realismo de los primeros y elegir el idioma de los segundos).

En resumidas cuentas, *Soul Calibur V* es el mejor de la franquicia y uno de los grandes de 2012. ■

Interferencias

TEKKEN 3





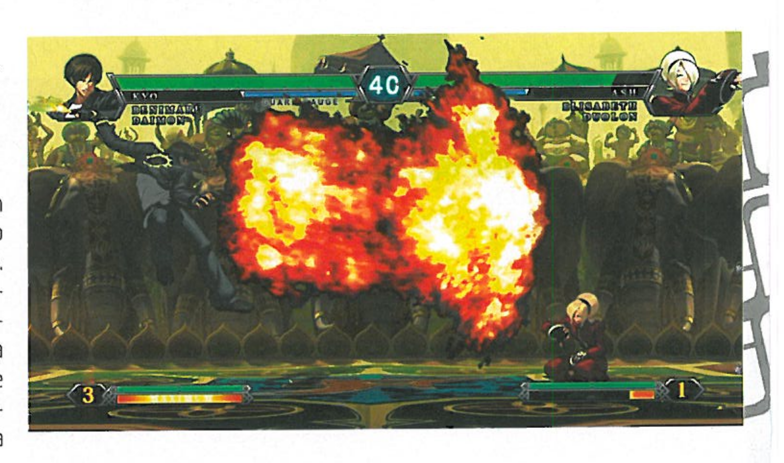
STREET FIGHTER II



SOUL CALIBUR IV

UN REGRESO POR LA PUERTA GRANDE

Los grandes de la lucha de SNK vuelven a disputarse el trono de luchador más poderoso de todos los tiempos. Y parece que esta vez van muy en serio.



Quien más y quien menos recuerda con cariño a la vieja SNK. La mayor parte de jugadores nos hemos gastado cuartos en alguna de sus inmortales recreativas bidimensionales. *Art of Fighting, Fatal Fury, Samurai Shodown*.... Un sinfín de beat´em up que ya habrían caído en el olvido de no ser por *The King of Fighters*, la franquicia que reúne a muchos de los protagonistas de aquellos juegos en un único torneo por el título de mejor luchador de la Tierra.

Es precisamente de esta franquicia de la que nos llega una nueva entrega que pretende ser la redención de SNK Playmore por las deficiencias de la anterior iteración de la saga. En aquella ocasión se mostró como un título entretenido pero mejorable en cuanto a modos de juego y posibilidades gráficas. Así, con la lección bien aprendida, esta decimotercera entrega nos llega con gran variedad de opciones jugables en su modo para un jugador y un buen multijugador online -de esos sin retrasos notables para las conexiones medio-decentes que son norma en nuestro país-. Jugando solos encontraremos un modo historia bien trenzado y longevo para lo que se estila en el género, un completo modo entrenamiento y el clásico arcade para meternos directamente en la 'pomada'.

LA MEJOR ENTREGA DE LA FRANQUICIA EN LOS ÚLTIMOS AÑOS

> Gran variedad de modos de juego, tanto en solitario como acompañados.
> Sistema de control perfecto.
> Gran mejora gráfica.

Arriba y abajo

> El apartado sonoro, especialmente la banda sonora.
> Falta espectador online.
> A la larga puede resultar algo monótono.

Opciones más que suficientes para servirnos como entrenamiento perfecto antes de saltar al terreno online, donde de verdad podremos comprobar nuestro nivel. Sin embargo, esta parte del título tiene un pequeño 'pero' y es la ausencia de modo espectador. Este fallo que podría ser menor, no lo es tanto cuando comprobemos que en las salas online lo único que podemos hacer es esperar en una pantalla estática a que los contendientes terminen su combate. Tampoco podremos compartir nuestras repeticiones -que sí podremos guardar para visionar de manera local-.

Más allá de esto, no hay errores de bulto en la ejecución de este título, sobre todo en el tema de la jugabilidad. De este modo, nos encontraremos con un título fácil de aprender, difícil de dominar, con suficiente personalidad propia como para distanciarse de sus rivales en cuanto a estilo de juego y en lo referente a los contendientes disponibles. Es más, *The King of Fighters XIII* ofrece una mezcla perfecta entre la lucha más técnica y la accesible, con multitud de rutinas y facilidades para cada nivel de jugador.

Incluso parece que en esta ocasión, gráficamente encontraremos un título a la altura de las circunstancias. No está al nivel de la locura visual de *Marvel vs Capcom 3*, pero

SOLUCIONA TODOS LOS ERRORES DE THE KING OF FIGHTERS XII

se trata de un título con una factura técnica encomiable para estar realizado con sprites. Si nos ponemos puntillosos, hemos de decir que la calidad y variedad de los fondos es superior a la definición del diseño de personajes, aunque el aspecto de estos no desmerece en absoluto el resultado.

Si bien parece que el sonido es el gran punto débil del programa, con la amalgama de efectos sonoros tradicional, pero con una lista de canciones que parece sacada de otra época, casi de los 16 bits. Impropia.

El último punto que conviene reseñar es el carácter tradicional de los combates. Es decir, se trata de peleas entre equipos de tres luchadores que se van turnando al caer KO los compañeros. Sin ayudas, ni golpes extraños de nuestros compañeros y rivales. Sólo 1 contra 1 por equipos. Si esto no es un impedimento (no se nos ocurre por qué podría serlo), este juego es para ti.

Barras

SISTEMA DE COMBATE

La mecánica de lucha de ***The King of Fighters XIII*** implica tres barras diferentes de poder, además de la de vida. La más importante sería la de poder, que se recarga con nuestros ataques. Las otras dos son menos comunes e incluyen una barra de defensa que se descarga al cubrirnos y se recarga durante el mismo combate al no usarla en un tiempo. Finalmente, quedaría la de Overdrive, que se recarga al jugar con estilo, cumpliendo los pequeños retos que nos propone el juego en cada combate e intentando concatenar combos. Esta barra nos permitirá realizar ataques aún mejores.



Interferencias



SG III: THIRD STRIKE — THE KING OF FIGHTERS 97 — FATAL FURY

360 PS3

The King of Fighters XIII

Género: **Lucha**
Desarrolladora: **SNK Playmore**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **50,95€**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1-2**
Online: **2**
Idioma: **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos: 8.3
Sonido: 7.5
Jugabilidad: 8.8
Adicción: 8.8





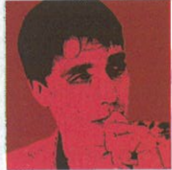
Nota final



8.5

La opinión

UN BUEN EXPONENTE de la lucha bidimensional y el retorno de un clásico que por fin ha sabido adaptarse a los nuevos tiempos como debiera haber hecho ya hace años. Aún no es perfecto, pero es más que suficiente para contentar a los fans.



Por Juan 'Xcast'



360 PS3 GRAND SLAM TENNIS 2

BOLA DE PARTIDO PARA EA SPORTS

>El nuevo sistema de control funciona a las mil maravillas.
>Visualmente rompedor en todos los aspectos.
>John McEnroe es un cachondo mental.

Arriba y abajo

>Poca intención de innovar más allá de los controles.
>Jugabilidad algo simple sin el nuevo control.

Los chicos de EA Sports quieren dar guerra también en el mundo de la raqueta, por eso han convertido a su saga de tenis en algo realmente serio.

La posibilidad de sentirse con una raqueta en la mano en medio de un apasionante partido de tenis sin necesidad de salir del salón de casa se ha convertido en un hecho. Bienvenidos al siguiente nivel en lo que concierne a las representaciones jugables del noble deporte de la raqueta.

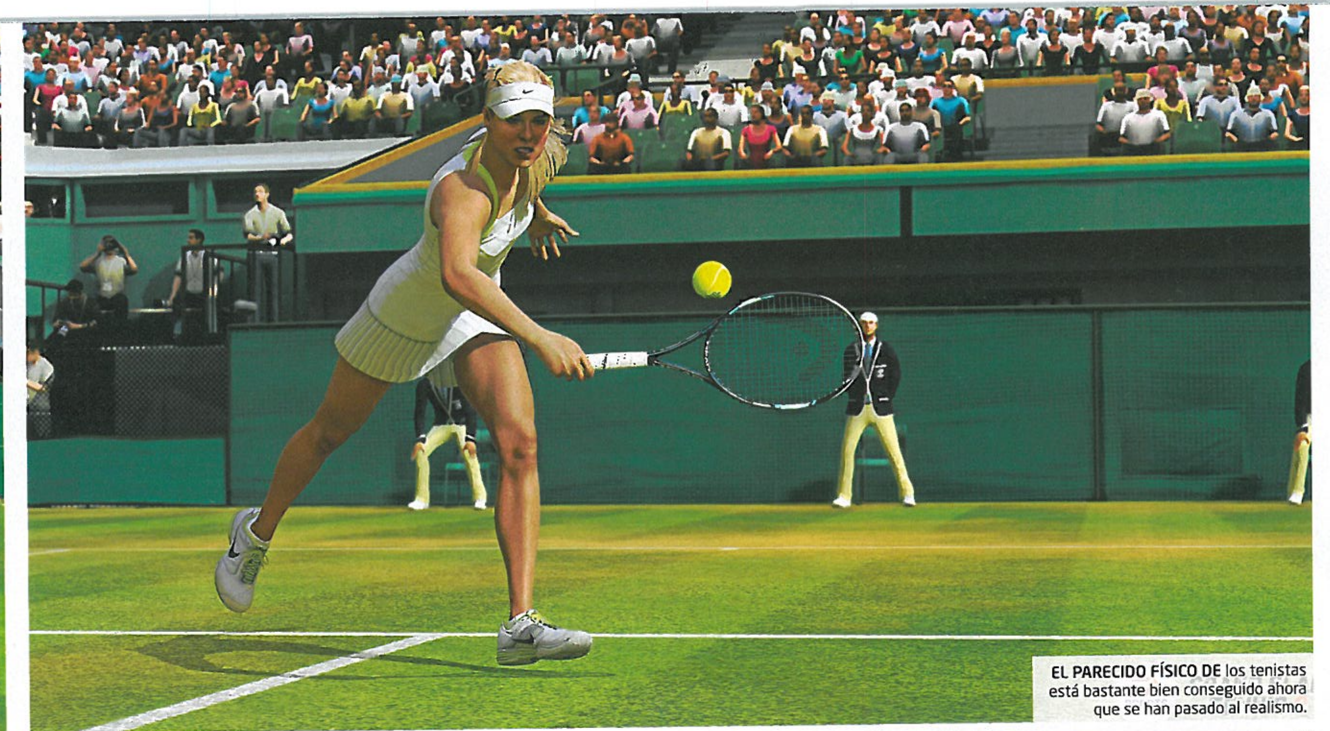
Todos aquellos que hayan disfrutado alguna vez del tenis virtual están de enhorabuena. EA Sports tiene muy claro que quiere cuidar este deporte y hacerle ganar más adeptos dentro del mundo del videojuego. *Grand Slam Tennis 2* cuenta con bastantes novedades con respecto a su predecesor de la plataforma de Nintendo, Wii, que, sin duda, van a hacer las delicias de todos los aficionados.

La característica distintiva de este título tiene que ver con sus controles, ya que apuesta por un esquema ciertamente novedoso; el jugador podrá controlar a su tenista con los dos sticks analógicos dejando de lado los tradicionales controles con los botones. Ahora para dar un golpe liftado, un golpe cortado, hacer un globo o una dejada el jugador tendrá que valerse del stick derecho mientras con el izquierdo controla al tenista. Todos los movimientos de la raqueta y el jugador se podrán realizar de este modo. De esta manera el juego se vuelve mucho más intuitivo y dinámico, consiguiendo el objetivo de hacernos sentir como las estrellas de este deporte. Por supuesto, quien eche de menos los controles de toda la vida, tendrá la posibilidad de jugar con ellos sin ningún problema. Sin embargo, la gracia principal del título está en utilizar los nuevos controles, ya que sin ellos se muestra como un título más simple que su principal rival, *Top Spin 4*.

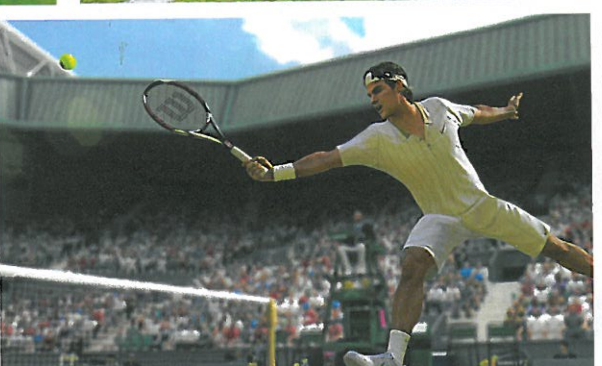


SIN ABANDONAR EL TONO arcade, este juego es ya bastante más serio.

Ya que comenzamos con esta comparación, también hay que destacar el mayor espíritu arcade de esta franquicia, no tan marcado como en la primera entrega de la saga, pero sí menos realista a todas luces



EL PARECIDO FÍSICO DE los tenistas está bastante bien conseguido ahora que se han pasado al realismo.



EL NUEVO CONTROL DE juego es lo más novedoso, y nos ha convencido.

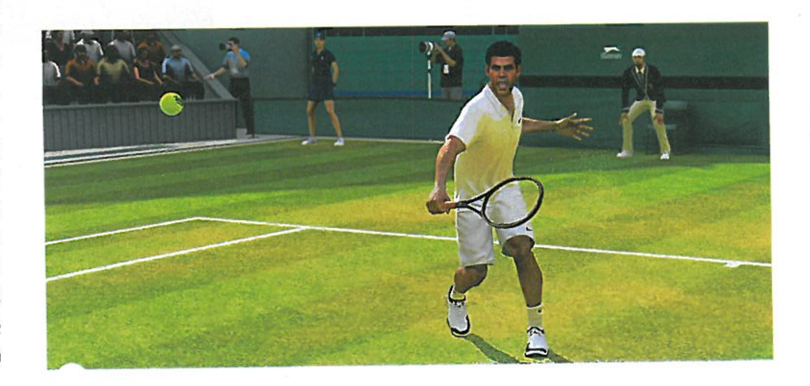
que el juego de 2K Sports. Esto no es necesariamente un escollo, pero si un rasgo definitorio de su jugabilidad.

Aparte de esto, el juego es compatible con el dispositivo Move de PlayStation 3, aunque por lo visto, no con Kinect, siendo la respuesta del periférico de Sony más que aceptable, pero no perfecta.

En cuanto a modos de juego, no encontramos grandes novedades. ***Grand Slam Tennis 2*** cuenta con las posibilidades clásicas de estos títulos, es decir, partidos de dobles o individuales, torneos varios, entrenamientos junto a John McEnroe y el obligatorio modo carrera en el que el jugador creará su propia leyenda del tenis, personalizando su personaje y entrenándole desde el principio para llevarle desde pistas en las calles de su barrio hasta convertirse en un auténtico campeón de este deporte. Lo de siempre, aunque quizá algo monótono a la larga. Se le une además un modo de partidos clásicos, en el que se pueden ir desbloqueando momentos históricos que tuvieron lugar sobre la pista para jugarlos una y otra vez. Como no podía ser de otra forma, también se incluyen posibilidades de juego online para que todo aquel que se canse de vencer a su hermano pequeño pueda buscar retos por todo el mundo.

Donde hay pocas pegas que poner al lanzamiento es en su apartado visual, con representaciones más que fidedignas de las pistas más conocidas del mundo del tenis y de los mejores tenistas de la historia, que además cuentan con unas animaciones por encima de la media. Es de agradecer el paso adelante al abandonar los gráficos cell shading de la primera entrega para sumergirse en el más lujoso de los realismos visuales. ■

LA VERSIÓN PARA PS3 ES COMPATIBLE CON MOVE Y FUNCIONA BASTANTE BIEN



PS3 360



Grand Slam Tennis 2

Género: **Deporte**
Desarrolladora: **EA Sports**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **59,95 €**
Dispositivos: **Move**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** **Voces**



Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 8.7 | Sonido 8.5
Jugabilidad 8.5 | Adicción 8.5

Nota final



La opinión

UNA NUEVA APUESTA para los amantes del deporte de la raqueta. La saga *Grand Slam* se pone seria, abandonando ese otro estilo más desenfadado del primer título. El nuevo sistema de control merece la pena.



Por R. Cebrián

NO DIGO DIFERENTE, DIGO RARO (Y ÚNICO)

El inclasificable título de Atlus llega por fin a nuestras tierras con el claro objetivo de hacernos pensar y decidir a quién vamos a elegir: ¿Katherine o Catherine?

En estos días inciertos en los que el videojuego es casi arte, se ha llegado a un punto en el que la creatividad es mínima, teniendo que conformarnos con fugaces chispazos de inspiración de mano de desarrolladores independientes.

No obstante, no todo está perdido, y aún podemos encontrar compañías desarrolladoras de gran relevancia que son capaces de arriesgarse a plantear nuevas ideas. Es el caso de la japonesa Atlus, que con ***Catherine*** demuestra una vez más su buen hacer y su creatividad desbocada.

La originalidad comienza con la historia que se nos plantea, alejada de los estándares heroicos a los que venimos estando acostumbrados. Somos un tipo de treinta y pocos años, que gasta los días trabajando, las noches bebiendo con sus colegas en un bar y sus ratos libres con Katherine, su novia de casi toda la vida. Una vida anodina como la de cualquiera de nosotros al otro lado de la pantalla.

Sin embargo, un día Vincent comienza a tener sueños extraños en los que tiene que escalar paredes llenas de bloques y en donde caer significa morir en la vida real. El tercer ingrediente del cóctel es la aparición de una joven rubia, Catherine, que en una noche de borrachera acaba saludando a la mañana en el catre, con Vincent.

Con todo esto, la jugabilidad de este peculiar título se divide en dos áreas bien diferenciadas. Por una parte, los puzles, que nos obligan a estrujarnos los sesos con retos cada vez más rebuscados y rápidos.



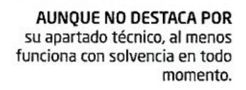
Encontraremos bloques de muy diversos tipos, power ups, enemigos finales... Podemos decir que la variedad también estará presente en esta parte de ***Catherine***. Por otro lado, viviremos también las escenas interactivas en las que controlamos a Vincent en el bar. Aquí será donde se desarrolle gran parte de la historia, pudiendo interactuar con los diferentes personajes de la trama, mandar men-





LAS PARTES DE PUZLE funcionan de esta manera: a mover bloques y escalar.





>Un argumento más que interesante.
>Diferente en su propuesta jugable a todo lo demás.
>Su genial banda sonora.

Arriba y abajo

>Técnicamente no es precisamente puntero...
>Su dificultad es en ocasiones demasiado alta.
>La versión 360 es peor.

AUNQUE NO DESTACA POR su apartado técnico, al menos funciona con solvencia en todo momento.



sajes de texto, descubrir pistas sobre lo que realmente está pasando cuando dormimos e incluso participar en algún pequeño minijuego.

Por supuesto, la propuesta de Atlus no se reduce únicamente a eso, sino que además se incluye un interesante sistema de moralidad respecto a las relaciones con las protagonistas. Esto multiplica la rejugabilidad del título debido a las diversas ramificaciones argumentales según nuestras decisiones.

Durante las partes de puzle, Atlus también ha querido introducir un importante elemento que nos invite a revisitar el juego, permitiendo mejorar nuestras puntuaciones y compararlas en los marcadores online y tratando de conseguir el oro para desbloquear de esta manera nuevas pruebas.

Y cuando terminemos la historia principal por primera vez -cosa que nos llevará aproximadamente unas 12 horas-, también conseguiremos un nuevo modo de juego: multijugador local para dos jugadores. Todo un detallazo que no hace más que ampliar la vida útil de este peculiar e inclasificable videojuego.

Desgraciadamente no todo son rosas en el camino de Vincent hacia la salvación. El mayor problema será un nivel de dificultad en ocasiones demasiado elevado, de esos que podrían hacernos desfallecer tras un elevado número de reintentos. Por otra parte, al estar ante un título que basa gran parte de su atractivo en la mecánica de juego y el genial argumento, el apartado técnico queda algo descuidado, sin ser horrible. Lo notaremos sobre todo en la versión de Xbox 360, menos clara y definida que la de la máquina de Sony.

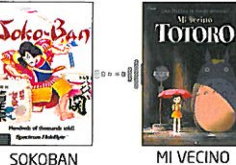
Donde también sale perdiendo esta versión es en el uso del mando, ya que estamos ante un juego creado para ser jugado con el pad de control, y la mayor parte de usuarios de 360 tenemos un pad digital de características claramente inferiores a los de su competidora. Sin embargo, estas diferencias son menores y no estropean la experiencia única de juego que tenemos ante nosotros.

Catherine puede que no sea un título para todo el mundo, pero sí que es un juego que encantará a una legión de jugadores hartos de marines calvos y fornidos... ■

Vincent Brooks
TODO UN PERSONAJE

El protagonista principal es este joven treintañero que se debate entre dos amores. Sin embargo, esta no es su primera aparición en el mundo del videojuego, ya que en *Shin Megami Taisen: Persona 3 Portable* de PSP aparecía en uno de los bares, como "hombre que bebe solo". Esa no era sino una pequeña pista por parte de Atlus sobre su siguiente proyecto, ***Catherine***, que no sería anunciado hasta meses después, en 2010. El juego sería lanzado en febrero de 2011 en Japón, en julio en Estados Unidos y nosotros, pobres europeos, hemos esperado casi un año.

Interferencias



SOKOBAN

MI VECINO TOTORO



CARTA BLANCA

Catherine

360 PS3



Catherine

Género: **Aventura/puzle**
Desarrolladora: **Atlus**
Editora: **Koch Media**
Precio: **59,95€**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma:
Textos 
Voces 

Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.2	8.5
Jugabilidad	**Adicción**
9.0	8.7

Nota final



8.6

La opinión

DIFERENTE, DIVERTIDO, LARGO, interesante...único. Quizá su dificultad le aleje del público menos hábil, pero se trata de un juegazo de esos que llegan una vez cada mucho tiempo.



Por Juan 'Xcast'

3DS



PES 2012 3D

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **Konami**
Editora: **Konami**
Precio: **39,95€**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1-2**
Online: **StreetPass y juego en línea**
Idioma:
Textos
Voces



3DS PES 2012 3D

Pegi



www.pegi.info

Las notas



Gráficos	Sonido
8.3	8.5
Jugabilidad	**Adicción**
8.8	9.5

Nota final



8.8

La opinión

LO QUIERAS O no, si has leído esta página eres de los que va a caer. Apúntate en algún sitio visible tu número de usuario de 3DS porque vas a querer tener muchos amigos para el online.



Por Ch. Antón

KONAMI CONECTA EL FÚTBOL DE LA 3DS

El apartado online de *PES 2012 3D* se convierte en la principal mejora con respecto al anterior *PES*, también lanzado en 2011.

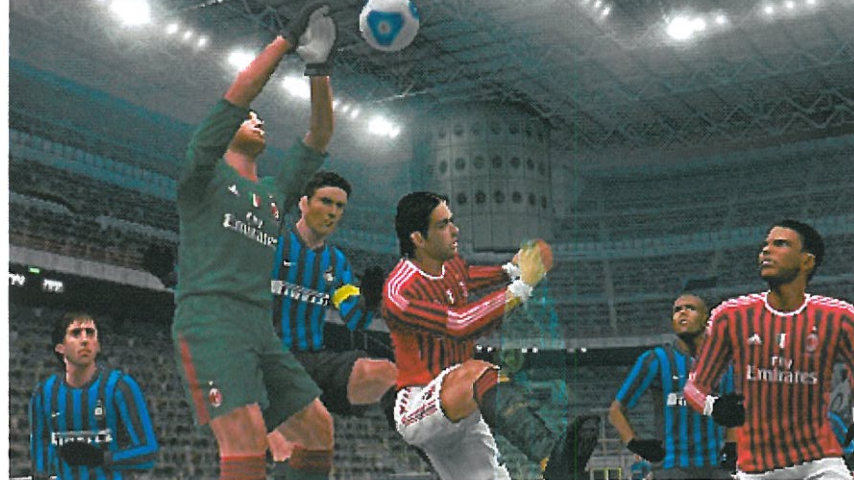
>El apartado online: partidos de 1vs1 y modo descarga StreetPass.
>La completísima Liga Master.
>Un buen acabado visual.

Arriba y abajo

> Que no exista la posibilidad de actualizar plantillas online.
>La inteligencia artificial vuelve a hacer de las suyas.

Konami se ha puesto las pilas para agradar a su público con este nuevo *Pro Evolution Soccer 2012 3D*, el segundo en la consola portátil de Nintendo. El primer título, que apareció también en 2011, se dejó demasiadas cosas en el tintero que han sido subsanadas ahora.

Si por un lado tenemos que alegrarnos de tener una excelente presentación, sistema de menús y una Liga Master a la que no le falta detalle (incluida la moneda real y que se han vuelto a incorporar las dos divisiones) y un modo de juego online que se echaba de menos en la edición anterior, seguimos lamentando una precaria Inteligencia Artificial que sigue dejándonos algunos errores clásicos de *PES* a la vista, tales como defensas que se rompen, errores arbitrales incomprensibles y superjugadores incansables e indestructibles, además de un detalle que nos hace pensar que ni Nintendo ni Konami se han tomado del todo en serio lo de hacer una consola portátil 'siempre conectada'. No tener las plantillas actualizadas periódicamente y un sistema que vaya descargando datos sobre cada equipo parece chocar con esa idea de Nintendo de hacer que la 3DS fuese la portátil paradigma de la conectividad.



En lo positivo del juego destacamos, además de un excelente apartado visual y un bastante decente apartado sonoro (con los comentarios de Maldini y Carlos Martínez), la mejora que el juego ha realizado en lo que se refiere a la jugabilidad. El control del juego es mucho más preciso y utilizaremos la pantalla táctil como un elemento extra para determinadas órdenes tácticas y para maniobrar en ciertos gestos de regate. *PES 2012 3D* evoluciona y lo hace por el camino correcto: la senda del apartado online. ■

MARIO QUIERE HACERNOS RICOS

Con la mecánica de Monopoly y personajes y escenarios de *Mario* y *Dragon Quest*, este juego de mesa llega a Wii.

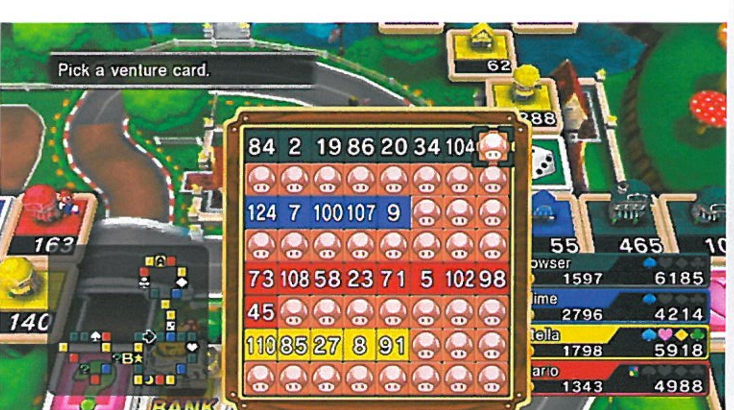
Cualquiera que se ponga a pensar en lo que saldría si metiésemos en una batidora los universos de *Mario*, *Dragon Quest* y Monopoly, nunca llegaría al nivel de 'locura' de ***Boom Street***. El videojuego 'de mesa' de Wii, que acaba de llegar a Europa, lleva veinte años dando 'guerra' en Japón (*Itadaki Street*) y es la primera vez que se lanza en nuestro país. La combinación, extravagante, funciona a la perfección en Japón, pero veremos a ver cómo es acogida en occidente.

Las reglas y las mecánicas son conocidas por casi todo el mundo. Básicamente estamos ante el juego del Monopoly, con el detalle de que los personajes y escenarios que visitaremos y 'adquiriremos' vendrán directamente de los videojuegos de *Mario* y *Dragon Quest* que nos sabemos al dedillo. Además, habrá minijuegos adicionales que serán los que realmente vayan rompiendo un poco con la monotonía de un juego que, de otra forma, sería más interesante seguir jugándolo sobre la mesa. Sin embargo, hay un detalle que sigue siendo idéntico en la mesa y en el videojuego: el ritmo. Las partidas suelen hacerse eternas y es algo que no se sostiene cuando estamos delante de una pantalla, a no ser que podamos jugarlo en grupo con toda la pausa del mundo. ***Boom Street*** permite las partidas en una sola consola de hasta cuatro jugadores, pero además, Square Enix se lo ha tomado en serio y ha decidido incluir un modo online para jugar partidas de hasta cuatro participantes a través de la red.

También es digno de alabar que se hayan incluido dos tipos de reglas: reglas sencillas para niños y las normales, además de un amplio tutorial; aunque quizá deberían haber puesto algo más de empeño en la inteligencia artificial, ya que jugar contra la CPU suele ser bastante frustrante en lo que al reparto de suerte se refiere. Demasiado a menudo la CPU cae en las casillas más ventajosas del tablero u obtiene la tirada adecuada para sus propósitos.

INCLUYE UN MODO ONLINE DE HASTA CUATRO JUGADORES

Con 26 personajes y 18 tableros, está claro que uno de los puntos fuertes del juego es lo atractivo de las licencias (*Dragon Quest* en Japón es lo máximo). Veremos si aquí funciona un título que, sin duda, es divertido, pero que plantea unas partidas que difícilmente veremos acabar. ■



EL TABLERO SE IRÁ llenando poco a poco de propiedades y construcciones.

>Una mezcla muy divertida.
>El multijugador tanto offline como online.
>Las diferentes reglas para diferentes jugadores.

Arriba y abajo

>Partidas excesivamente largas.
>Dragon Quest no es en Europa lo que es en Japón.
>Algo limitado en el apartado gráfico.



Boom Street

Género: **Party**
Desarrolladora: **Square Enix**
Editora: **Square Enix/ Nintendo**
Precio: **50,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas



Gráficos	Sonido
6.5	7.2




Jugabilidad	Adicción
7.5	7.0

Nota final



7.0

La opinión

PARECE QUE NINTENDO asume su rol entre las consolas con lanzamientos de este tipo. Un nuevo party game para el amplísimo catálogo de Wii, esta vez aprovechando el mix de *Mario, Dragon Quest* y Monopoly que tan bien funciona en Japón. Lo mejor: las partidas online para cuatro jugadores.



Por Ch. Antón

PS3



The House of the Dead: Overkill E.C.

Género: **FPS**
Desarrolladora: **Headstrong Games**
Editora: **Sega**
Precio: **49,95€**
Dispostivos: **PlayStation Move,3D**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma:
Textos 
Voces

Pegi

18
www.pegi.info

Las notas

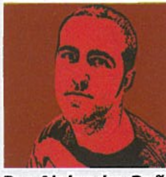
Gráficos 8.0 
Sonido 7.7
Jugabilidad 7.5 
Adicción 7.8 

Nota final


7.9

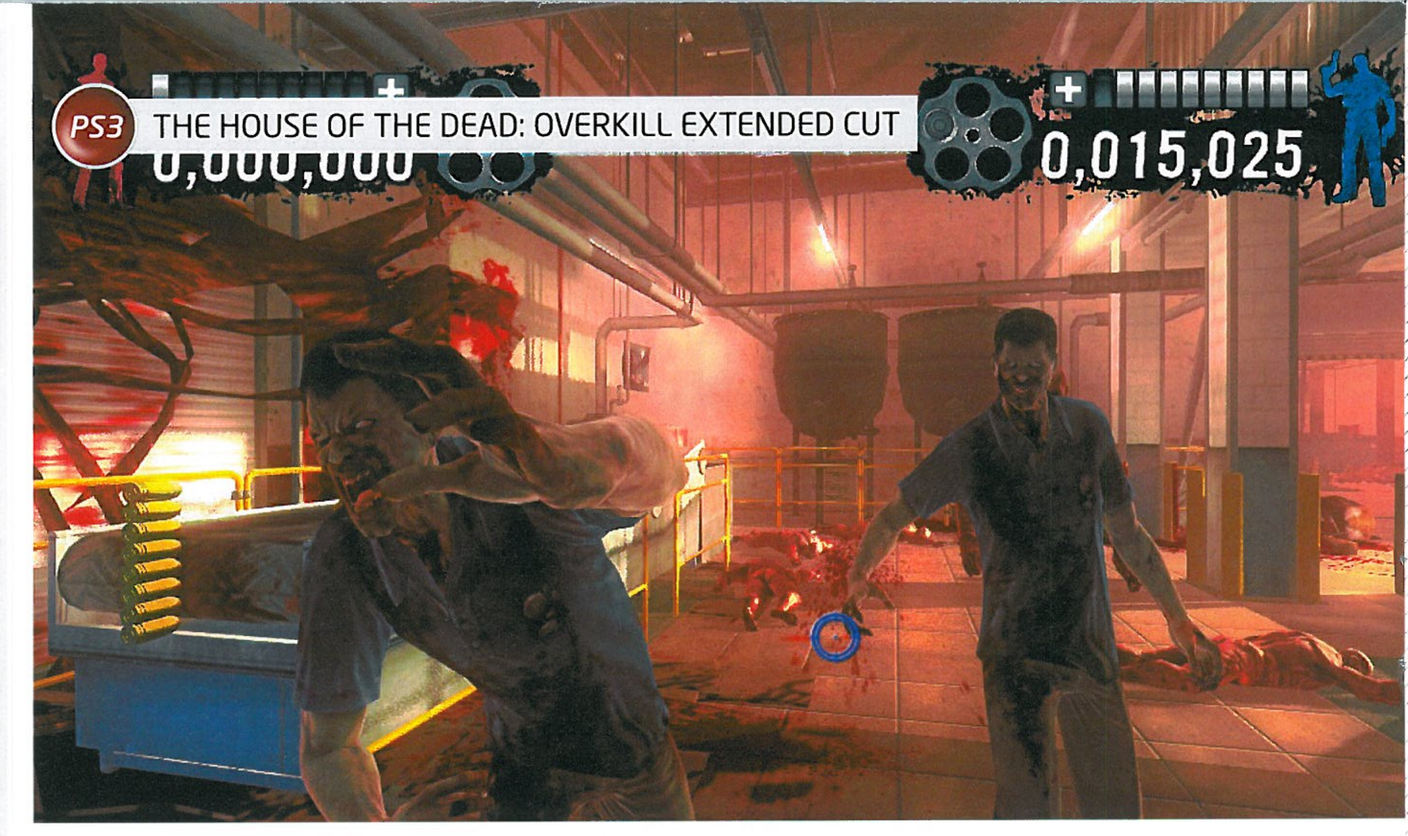
La opinión

UNA VERSIÓN REMOZADA del notable título aparecido en Wii, que además incluye nuevos niveles, más extras y una excelente implementación de PS Move. Todo ello además en 3D y alta definición.



Por Alejandro Peña

PS3 THE HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL EXTENDED CUT



DISPARA PRIMERO, PREGUNTA DESPUÉS

La clásica franquicia de recreativas reaparece con gráficos en alta definición y en 3D, dando como resultado el mismo gore de las películas de serie B, pero con la mejor factura visual de la saga.



>Niveles llenos de sangre, terror y violencia.
>Más extras y una campaña más duradera.
>El mejor apartado visual de la franquicia.

Arriba y abajo

>No tiene modo multijugador online.
>La dificultad sigue siendo poco exigente.

Tras el éxito cosechado en Wii, *The House of the Dead Overkill* resurge en PlayStation 3 con la misma cantidad de sangre, terror y violencia, pero añadiendo importantes mejoras en el apartado técnico y dos niveles extra con las impresionantes Varla Guns y Candy (antes no controlables) como protagonistas.

La jugabilidad no ha variado ni un ápice respecto a la línea marcada por la saga, por lo que seguiremos limpiando pasillos y habitaciones de oleadas de mutantes, con algún que otro monstruo especial, gracias a un amplio arsenal que iremos desbloqueando. Una mecánica que, salvo que seas un gran aficionado a la franquicia, puede parecerte pronto algo repetitiva. Sin embargo, aunque su dificultad sigue siendo algo facilona y su vertiente multijugador se ciñe a un modo cooperativo que sólo es aprovechable en la misma consola -no existe modalidad online-, es un título recomendable por el uso de PS Move, su paso a la alta definición y a las 3D. ■

Interferencias


RESIDENT EVIL: SURVIVOR


THE HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL


RE: UMBRELLA CHRONICLES



EL JUEGO VIENE CON gafas 3D para disfrutar del efecto anaglífico.

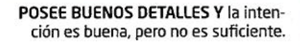


DESGRACIADAMENTE, el multijugador se limita a un modo cooperativo en la misma consola.

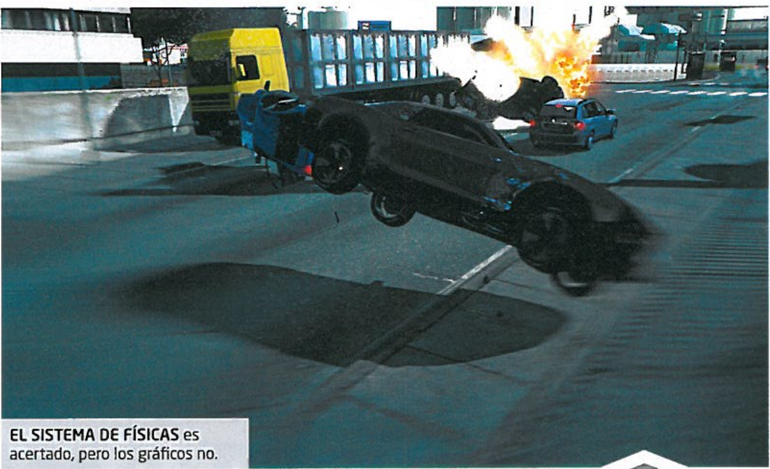








POSEE BUENOS DETALLES Y la intención es buena, pero no es suficiente.



EL SISTEMA DE FÍSICAS es acertado, pero los gráficos no.

EL LUJO DE VOLVER A ESTRELLARSE

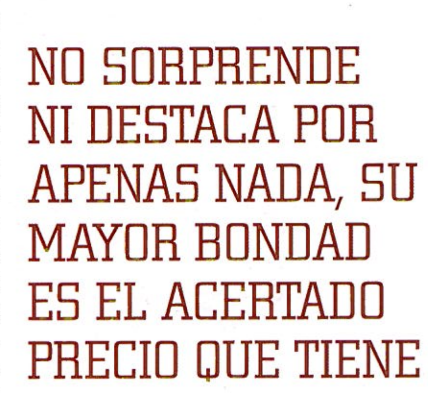
La franquicia de conducción alemana reaparece cometiendo los mismos errores que antaño y con escasas mejoras jugables.

El juego de conducción basado en la popular serie televisiva alemana 'Alerta Cobra' regresa un año más de la mano de los chicos de Synetic para, lamentablemente, volverse a estrellar. Un lujo que se llevan permitiendo desde que crearon la franquicia en 2007, y del que parece que no quieren aprender la lección, pues con *Crash Time 4: The Syndicate* nos volvemos a topar con un título de carreras policiales que adolece de los mismos fallos del pasado, y que ofrece pocos aditivos a reseñar.

El modo campaña es llano y falto de originalidad, ya que en él encarnamos a los policías Semir y Ben en repetitivas misiones de persecución con el único objetivo final de desmantelar a la nueva banda criminal de turno, conocida como 'The Syndicate'. Para ello, deberemos completar una serie de misiones, cuya variedad no irá más allá de alcanzar los distintos puntos de control repartidos por la ciudad de Colonia -100 km representados de una forma fidedigna, eso sí-, o dar caza a los coches criminales que nos indiquen, golpeándolos hasta hacerlos frenar durante cinco segundos. Una pobre jugabilidad que no se ve apenas incrementada con su modo multijugador -una de las más resaltadas novedades del juego-, ya que no sólo nos encontramos con los cuatro modos de juego típicos para hasta solo 8 jugadores: carrera libre, carrera de puntos de control, duelo a muerte (solo o por equipos) y modo libre, sino que la escasa presencia de jugadores conectados hará muy difícil que disputemos una partida lo suficientemente poblada como para ser divertida.

Y no queda ahí todo, porque los más de 35 vehículos del juego, aunque son de estilos diferentes y divertidos, carecen de licencias reales y son meras imitaciones de coches famosos. Por no mencionar el ramplón apartado técnico, con unos modelados que rozan el aprobado y con apariciones súbitas de elementos en el escenario. ■

NO SORPRENDE NI DESTACA POR APENAS NADA, SU MAYOR BONDAD ES EL ACERTADO PRECIO QUE TIENE



>Un precio en concordancia con su calidad.
>La fiel recreación de la ciudad alemana de Colonia.

Arriba y abajo

>Repetitiva y poco original jugabilidad.
>Gráficos deficientes.
>Sin licencias en vehículos.

Interferencias



DRIVER: SAN FRANCISCO — NFS: HOT PURSUIT — MIDNIGHT CLUB: LOS ÁNGELES

Crash Time 4: The Syndicate



Crash Time 4: The Syndicate

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Synetic**
Editora: **Koch Media**
Precio: **29,99€**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos 
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos  6.9
Sonido 7.2
Jugabilidad  6.9
Adicción  6.7

Nota final


6.8

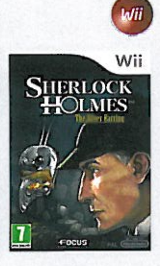
La opinión

AUNQUE SU BASE está cimentada en un género divertido y de consagrado éxito, no consigue convencernos en el modo llevado a cabo por su exiguo apartado técnico y su ya muy quemada jugabilidad.



Por Alejandro Peña

Wii SHERLOCK HOLMES: EL PENDIENTE DE PLATA



Sherlock Holmes: El pendiente de plata

Género: **Aventura**
Desarrolladora: **Focus Home Interactive**
Editora: **Digital Bros.**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos** **Voces**


Pegi



www.pegi.info

Las notas





Nota final



La opinión

EL JUEGO MERECE la oportunidad de los amantes de las aventuras, pero será aburrido y tedioso para el resto por la poca acción y los diálogos prefijados que no llevan a ningún sitio.



Por Ch. Antón



CON POCA ACCIÓN Y MUCHA TRAMA

Anticuado, el género casa a la perfección con la consola de Nintendo. No ofrece mecanismos demasiado novedosos y sólo triunfa contando una gran historia e integrando nuevos puzles.



>Personajes excepcionalmente bien definidos.
>Una historia a la altura de muchas novelas.
>Lo adecuado de algunos de los puzles ligados a la trama del juego.

Arriba y abajo

>Diálogos prefijados con voces en inglés.
>Escenas de acción.

Las aventuras gráficas han encontrado en Wii un 'segundo' hogar después del PC, y *Sherlock Holmes: El pendiente de plata* es un caso claro, ya que después de haber aparecido en PC hace años, vive un 'renacimiento' en la consola de Nintendo.

Más allá de la adaptación del control y de los gráficos a las propiedades de Wii, el juego no ha recibido mejoras. Sigue manteniendo los diálogos en inglés con subtítulos y esa esencia a juego 'añejo' que desprenden los diálogos prefijados o las escenas de acción que aparecen de vez en cuando y no terminan de encajar en el juego.

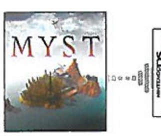
Si vamos al planteamiento del título, se convierte en una aventura interesante gracias a una historia que está a la altura y que se convierte en el eje en torno al que gira todo en el juego. Tanto es así que algunos de los puzles harán que el jugador tenga que contestar a una serie de preguntas tipo test que sólo podrá resolver habiendo prestado atención al desarrollo del argumento.

Sobre esa base de una buena trama se fundamentará la mayor parte de los puzles, si bien habrá espacio para, como decíamos, alguna escena de acción mal resuelta con el control de Wii y tediosas fases de exploración (como ocurre en todas las aventuras gráficas) en las que no solo nos dejaremos la vista escudriñando hasta el último píxel de la pantalla en busca de una prueba definitiva, sino que lo haremos sobre escenarios que estarán más o menos bien ambientados, pero con poco detalle en lo visual.

Sostienen el juego unos personajes carismáticos y bien definidos, tanto en el papel de protagonistas como en los secundarios, y una historia que está a la altura de algunas de las novelas del género. Lástima que ni el aspecto visual, ni los diálogos, ni la propia Wii, acompañen a un desarrollo de buenos puzles y trama interesante para rematar lo que habría sido un juego muy recomendable y que se queda en algo más que decente.

SOSTIENEN EL JUEGO LOS PERSONAJES Y EL ARGUMENTO

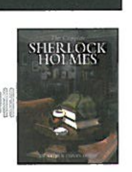
Interferencias



MYST



PHOENIX WRIGHT



SHERLOCK HOLMES

LOS BARROCOS ESCENARIOS ESTÁN repletos de pistas.





BATALLAS A CABALLO EN EL SIGLO XIII

Esta antología reúne el título original *Siglo XIII* con su expansión *1242*. ¡Una gran oportunidad de conocer la saga!

Como no puede ser de otra manera, es FX Interactive el que nos trae esta edición oro del más que interesante ***Real Warfare*** original junto a su expansión denominada *1242*. Se trata de un título de 2009 que llega ahora completamente traducido y doblado, como es costumbre, y a un precio de 9,95 euros.

Real Warfare Anthology es un juego de estrategia con un planteamiento similar al de los populares *Total War*, aunque mucho más centrado en la microgestión y en la fase más táctica de combate directo. En ***Real Warfare*** no perderéis el tiempo en decisiones de gestión, aunque alguna mantiene, pero no con la profundidad de los mentados títulos de The Creative Assembly.

La jugabilidad es rápida y centrada en lo ya conocido: uso de arqueros para apoyo, caballería para romper líneas y el clásico piedra-papel-tijera para resolver los enfrentamientos. En ***Real Warfare***, las formaciones, el terreno y la disposición táctica es vital para afrontar cada combate y su planteamiento.

Real Warfare Anthology nos ofrece en total 38 combates distintos en dos campañas: Siglo XIII y 1242, aunque podremos alargar la duración del título con su modo de partida personalizada donde podremos enfrentarnos a cualquier facción histórica o la opción de luchar contra otros jugadores tanto en red local como en su opción de juego online contra otros jugadores.

Una gran opción para amantes de la estrategia y el medievo. ■



LA EXPANSIÓN 1242, INCLUIDA en el pack, es algo mejor en posibilidades jugables.

PC



Real Warfare Anthology

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **Unicorn**
Editora: **FX Interactive**
Precio: **9,95€**
Nvidia 3DVision: **Básico**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos



Sonido



Jugabilidad



Adicción

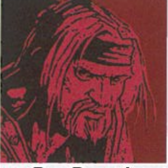


Nota final



La opinión

SORPRESA LA DE este título que nos trae FX Interactive, similar a las sagas *Total War* pero mucho más centrado en la fase de combate. Incorpora dos campañas: la original y su expansión *1242*. Para amantes de la estrategia medieval.



Por Duardo

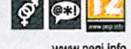
360 Wii



The Black Eyed Peas Exp.

Género: **Baile**
Desarrolladora: **Inis**
Editora: **UbiSoft**
Precio: **47,95€ (360), 39,95€ (Wii)**
Dispositivos: **Kinect**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos**  **Voces**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 7.5 · Sonido 8.0



Jugabilidad 8.3 · Adicción 7.0



Nota final



7.9

La opinión

LO HEMOS COMENTADO ya, pero estamos hablando de un juego dedicado a los fans del grupo. Estos estarán encantados con la estética, canciones y opciones jugables incluidas. Los demás tienen mejores opciones.



Por Juan 'Xcast'

360 Wii THE BLACK EYED PEAS EXPERIENCE



EL BAILE CON SABOR A LEGUMBRES

Los célebres Black Eyed Peas reciben su propio juego de baile al estilo *Michael Jackson Experience*. Fergie y compañía nos harán bailar hasta perder completamente el sentido.

>La manera de mostrar el siguiente paso de baile es más que acertada.
>No hace nada especialmente mal...

Arriba y abajo

>...Pero tampoco destaca en ningún apartado.
>Poca variedad de estilos musicales.
>El número de canciones y escenarios es corto.

Los juegos de baile están de moda y parece que salgan de debajo de las piedras. En esta ocasión nos tocará mover el esqueleto al son de algunas de las canciones más conocidas de Black Eyed Peas.

Para los seguidores de este grupo norteamericano será una gran noticia, sin embargo, el resto de jugadores conocerán únicamente algunos de sus temas, lo que le resta una parte importante del atractivo. Más si tenemos en cuenta que el número de temas no es especialmente elevado y que echamos en falta algunas canciones del grupo, sobre todo del repertorio anterior a Fergie. Por lo demás, se trata de un título aceptable, con un apartado técnico bueno, que no extraordinario, una buena captación de movimientos y un abanico de modos de juego dentro de lo esperable.

Comparado con *Just Dance 3* y *Dance Central 2* sale perdiendo, excepto si eres fan de Black Eyed Peas. ■

INDICADO SOBRE TODO PARA FANS DEL GRUPO CALIFORNIANO POR LOS TEMAS QUE INCLUYE

UNO O DOS JUGADORES podrán unirse al vuelo.

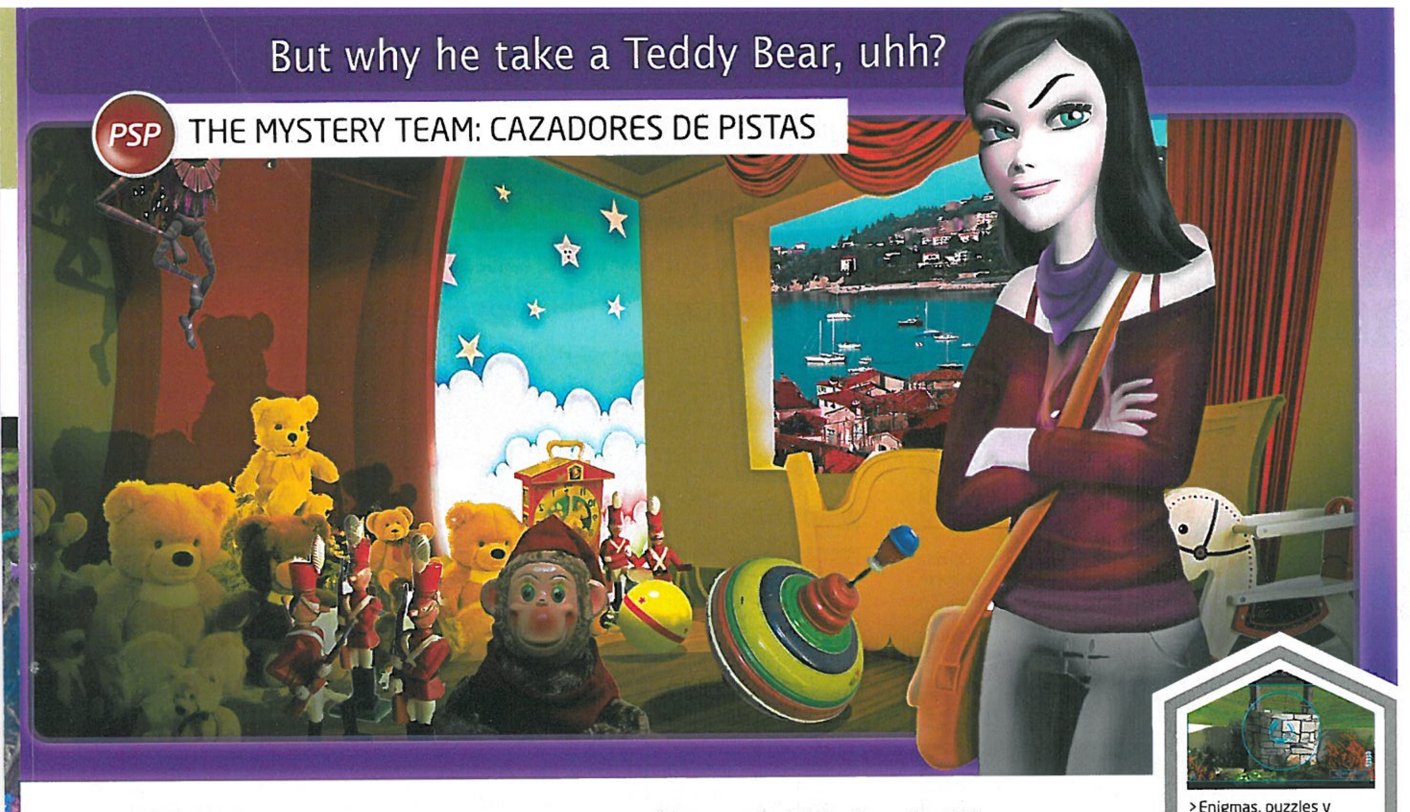


28 CANCIONES EN TOTAL de la época Fergie.



But why he take a Teddy Bear, uhh?

PSP THE MYSTERY TEAM: CAZADORES DE PISTAS



DETECTIVES COMO EN LAS NOVELAS

Un juego 'made in Spain' para niños donde la investigación es la clave y que llega acompañado de su propia saga literaria.

Los españoles de Tonika Games son los creadores de *Play English*, aquel juego didáctico para PSP que pretendía mejorar nuestro nivel de inglés. Ahora, vuelven a traernos un juego para la portátil de Sony, esta vez enfocado a los más pequeños. ***The Mystery Team: Cazadores de pistas*** es una peculiar aventura gráfica donde el foco está en la investigación, como los detectives de las novelas. La inspiración de este juego, protagonizado por un equipo de tres peculiares personajes, viene de las famosas novelas de 'Los Cinco' y, tanto es así, que el juego ya ha generado su propia serie de libros infantiles. Ya está a la venta la primera novela de la saga, 'El misterio de las momias', y no será la última.

En cuanto al juego, ***The Mystery Team*** nos presenta a un trio bastante peculiar: un chaval llamado Sparks, una vampiresa adolescente llamada Anabel y al veterano Coronel Green. Los tres trabajan para el The Mystery Gazzete, un pequeño diario escolar pero que debe gozar de un increíble presupuesto, el suficiente para mandar a sus tres reporteros a investigar misterios en 8 países diferentes.

En cada uno de los casos tendremos que seguir una serie de procedimientos: tomar fotos de los 'escenarios del crimen', buscar pistas y evidencias, interrogar a los testigos y atar cabos para descifrar el misterio de turno. Además, entre estos pasos, se mezclarán algunos puzzles y minijuegos sencillos que le darán un poco de variedad a la historia principal.

Descifrar los casos y superar los minijuegos y puzzles es una tarea bastante sencilla, adecuada para niños de casi todas las edades. Pero, tal vez aquí, radica uno de sus principales pegas, y es que el juego es extremádamente sencillo y está cargado de ayudas que lo simplifican aun más. No hubiera estado mal que los casos ganaran en complejidad a medida que avanzamos, pero nada.

EL JUEGO NOS PRESENTA OCHO CASOS A RESOLVER

Otra de las pegas es su pobre apartado técnico, tanto el nivel de sus gráficos como la nula presencia de animaciones. En todo caso, se trata de un juego enfocado a un público infantil y es con ellos con los que realmente funciona y resulta entretenido. Además, el juego tiene un alto contenido educativo con temas de geografía, etc. ■

PUEDES INTERROGAR A LOS testigos y comparar las pruebas encontradas.



> Enigmas, puzzles y minijuegos sencillos para todas las edades.
> Gran contenido educativo pensando en los niños.
> La serie de libros.

Arriba y abajo

> Demasiado sencillo para resultar un reto.
> El apartado técnico no está a la altura.
> Demasiadas ayudas y demasiado lineal.

PSP



The Mystery Team: Cazadores de Pistas

Género: **Aventura Gráfica**
Desarrolladora: **Tonika Games**
Editora: **Sony C.E.**
Precio: **29,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos **6.2**
Sonido **8.2**
Jugabilidad **7.3**
Adicción **7.0**



Nota final



7.2

La opinión

SOLO APTO PARA el público más infantil, puede resultar una aventura apasionante a los amantes del misterio clásico y de las aventuras literarias. Aunque el aspecto general queda un tanto deslucido.



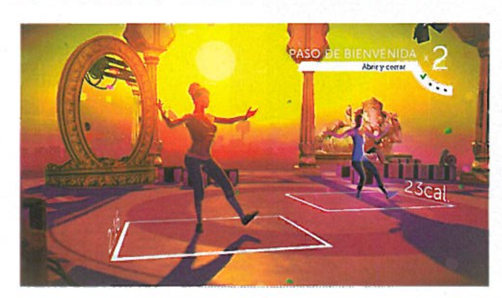
Por G. Maeso

The Mystery Team: cazadores de Pistas

YOUR SHAPE FITNESS EVO. 2012

360

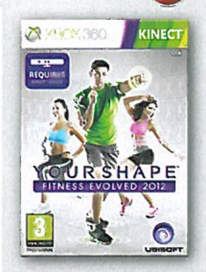
¡A BAJAR EL TURRÓN Y LOS POLVORONES!



Los juegos de fitness se han puesto de moda, desde que aparecieran por primera vez al calor de aquella enorme tabla de Wii (¿alquien se acuerda de ella?). Después de aquello, los sensores de detección de movimientos de PS3 y 360 han perfeccionado la idea. Y si hay un dispositivo que te hace sudar como nadie y se adapta al género como un guante, ese es Kinect.

Your Shape Fitness Evolved 2012 es la nueva entrega de la saga de gimnasia de Ubisoft para Kinect. Esta versión viene ya cargada de ejercicios, movimientos y propuestas muy evolucionadas para hacernos perder los kilos de más que hayamos cogido en las pasadas Navidades, y todo sin salir de nuestro salón. Y lo hace además, como rezan algunos esloganes de los gimnasios, ¡divirtiéndonos! Esto lo consigue añadiendo adictivas pruebas como el entrenamiento de campamento, el salto a la comba o los ritmos del baile africano. ¡Casi nada!

El juego ha mejorado mucho técnicamente, añade un original calentamiento previo a todos los ejercicios y ha añadido la opción de ejercicio en el suelo (que faltaba en su primera entrega). Tiene más de 90 horas de entrenamientos personalizables, puedes diseñar tus propias sesiones en función de los músculos que quieres trabajar o los objetivos que quieres alcanzar. Además, como ya es tradición, el juego está conectado a las redes sociales para enviar tus resultados y monitorizar tu rendimiento estés donde estés. ■



Your Shape Fitness Evolved 2012

Género: **Deporte**
Desarrolladora: **UbiSoft**
Editora: **UbiSoft**
Precio: **49,95€**
Dispositivos: **Kinect**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos 
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
7.2	8.0
Jugabilidad	**Adicción**
8.0	7.5

Nota final

8.0



WINTERSTARS

PS3 360

DEPORTES SOBRE NIEVE PRIMAVERA



Los deportes de invierno se convierten en los protagonistas para este título deportivo que aprovecha las bondades de los sensores de movimiento de PS3 y360. 49 Games nos ofrece una amplia variedad de disciplinas –descenso, patinaje, bobsleigh... 11 diferentes– para disfrutar sin pasar frío tanto si estamos solos como en familia. Para los momentos en solitario se ofrece un modo historia (sin demasiado interés) y diversos modos de juego online (que no acaban de funcionar bien). Y si jugamos acompañados habrá una gran variedad de retos en los que podremos elegir nuestra dificultad de manera individual. Una pena que los controles sean tan mejorables y las pruebas tan largas. ■

WinterStars

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **49 Games**
Editora: **Koch Media**
Precio: **40,99€**
Jugadores: **1-2**
Dispositivos **Kinect, Move**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos 
Voces

Pegi




www.pegi.info

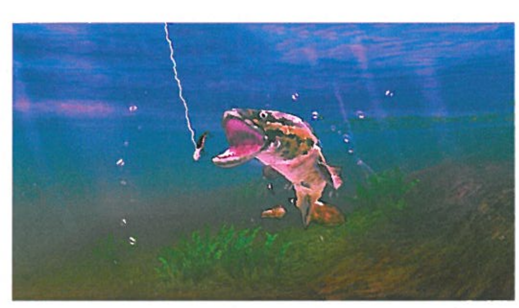
Nota final



RAPALA FOR KINECT

360

DE PESCA SIN LOMBRIZ NI ANZUELO



La pesca es una afición que requiere grandes dosis de paciencia y de cierta cantidad de tiempo que invertir en este hobby sin par. A menos que tengamos Kinect y este juego a mano. Su gran problema es que se trata de un título enfocado a niños, a pesar de presentar buenas maneras en muchos de sus aspectos. Su esquema es simple y más cercano al arcade que a una simulación concienzuda, y precisamente por eso resulta divertido por momentos. Sin embargo, a pesar de introducir nuevas mecánicas como las carreras de lanchas, el título termina por hacerse repetitivo incluso para los aficionados a la pesca. Si te gusta la pesca, puede que *Rapala for Kinect* te haga gracia. Si no es el caso, corre, insensato... ■

Rapala for Kinect

Género: **Otros**
Desarrolladora: **Rapala**
Editora: **Activision**
Precio: **50,95€**
Dispositivos: **Kinect**
Jugadores: **1-4**
Online: **No**
Idioma:
Textos 

Pegi




www.pegi.info

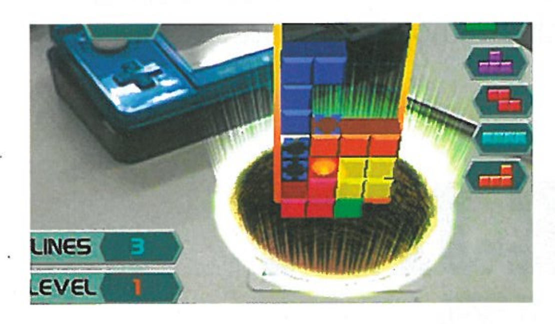
Nota final



TETRIS 3D



MUERTE POR REPETICIÓN



Tetris 3D

Género: **Puzle**
Desarrolladora: **Hudson Soft**
Editora: **Nintendo**
Precio: **29,95€**
Jugadores: **1-8**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos**

A pesar de contar con una buena cantidad de modos de juego (aunque no tantos como *Tetris DS*), las modalidades de juego son absolutamente clásicas. Solo un detalle se convierte en novedoso, aunque no está perfectamente resuelto. Gracias a las tarjetas de realidad aumentada, podemos jugar sobre una pantalla 'flotante' que irá cambiando de posición para que nosotros también vayamos rotando en torno a esta. El juego, por lo natural de su forma de jugarlo y la buena adaptación al control de 3DS, es de esos que hay que tener, pero ya no es ese juego innovador. Ni siquiera las tres dimensiones han servido para revitalizar el género. Cuenta con modos de juego online. ■

Pegi 3

www.pegi.info

Nota final 6.5

CABELA´S ADVENTURE CAMP

AL CAMPAMENTO DE VERANO, EN ENERO



Cabela´s Adventure Camp

Género: **Minijuegos**
Desarrolladora: **Cabela**
Editora: **Activision**
Precio: **50,99 €**
Dispositivos: **Kinect**
Jugadores: **1-4**
Online: **No**
Idioma: **Textos**

Una inesperada sorpresa nos hemos llevado con este título del que ni siquiera habíamos oído hablar. *Cabela´s Adventure Camp* es una colección de 8 minijuegos basados en actividades al aire libre típicas de épocas más cálidas (kayak, mountain bike, tiro con arco, motos acuáticas...) Todas ellas están unidas por nuestra cabaña que podemos personalizar y donde veremos los contenidos que desbloqueemos jugando solos -ya que si jugamos con amigos no desbloquearemos ni los logros-. La respuesta de Kinect es muy superior a otros títulos de este tipo y precisamente por eso consigue divertir y sorprender, a pesar de ofrecer una cantidad de contenido algo limitada. ■



Pegi 3

www.pegi.info

Nota final


7.2

BLACKWATER



APUNTA, QUE ELLO SOLO DISPARA



Blackwater

Género: **Acción**
Desarrolladora: **505 Games**
Editora: **505 Games**
Precio: **40,99€**
Dispositivos: **Kinect**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma: **Textos** **Voces**

Parece que poco a poco las propuestas más tradicionales se van adaptando a las bondades de Kinect. Es el caso de este ***Blackwater,*** un shooter subjetivo que pretende hacernos sentir en el campo de batalla. Sin embargo, se queda en eso, en un mero intento por culpa de sus numerosos fallos. El más grave es la deficiente captación de nuestros movimientos, que unido a los 25 movimientos diferentes que tendremos que hacer (además del apuntado), complican en exceso la consecución de los niveles. Es una pena, porque el título tiene buenos detalles, como son la variedad de rutas y la inclusión de multitud de objetos coleccionables. Por desgracia, en líneas generales estamos ante un juego para olvidar. ■

Pegi


16

www.pegi.info

Nota final


5.0

MAHJONG 3D: LUCHAS IMPERIALES



JUEGOS DE MESA CON HISTORIA



Mahjong 3D: Luchas Imperiales

Género: **Puzle**
Desarrolladora: **DTP Young Ent.**
Editora: **DTP Young Ent.**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos**

En *Mahjong 3D: Luchas Imperiales* empezaremos la partida poniéndonos en la piel de Ying Zeng, el rey de Qin, y con el objetivo único de hacer progresar a su pueblo a base de ganar partidas de este centenario juego de origen chino.

La mecánica se centra en las reglas clásicas del Mahjong a lo que se añaden una serie de power-ups y una ambientación algo más elaborada que lo que puede ofrecer una partida sobre la mesa. Aún así, estamos ante un juego muy básico, sin grandes alardes, que no utiliza las 3D de la consola más que en lo visual. Aunque hay 160 puzles creados, se da la opción de crear nuevas partidas con el editor y compartirlas por StreetPass. ■



Pegi


3

www.pegi.info

Nota final


6.0

Descargas

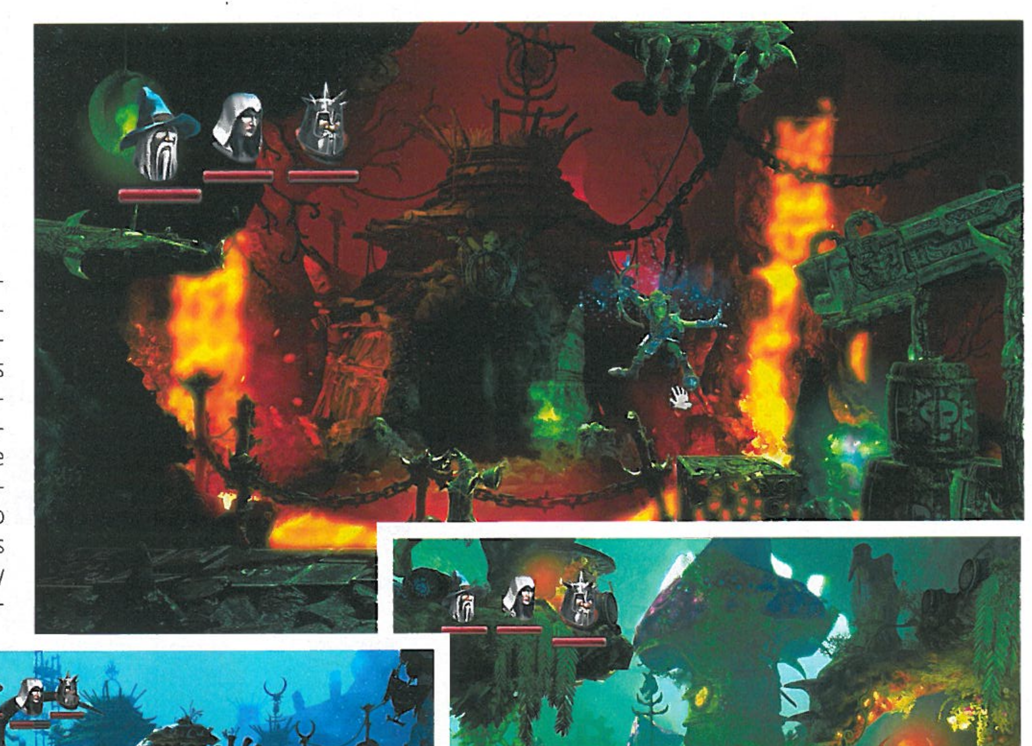
Comprar sin salir de casa

Juegos sin caja ni instrucciones, descargados directamente a los discos duros de nuestros sistemas de juego. La pesadilla del coleccionista y el paraíso del vago. Te mostramos los mejores.

TRINE 2

CUANDO TRES DEJAN DE SER MULTITUD...

La segunda entrega de *Trine* demuestra que lo conseguido por el estudio FrozenByte con el título original no fue flor de un solo día.



Pues sí, amigos. Ya nos quedamos sorprendidos hace dos años por la inestimable calidad de un juego que recuperaba y se sumaba a la ola de 'revivals' de géneros clásicos, entre los que se encuentran otras pequeñas joyitas como *Limbo, Terraria*, etc. Al mismo tiempo, el fenómeno de la venta digital y de las plataformas como Steam, Xbox Live o PS Network han supuesto una segunda edad de oro para las pequeñas desarrolladoras, que ven sus gastos de distribución reducidos enormemente y su acceso a miles de usuarios potenciales aumentado de forma abrumadora.

Este fue el caso de *Trine* en sus comienzos. El esquema del título de FrozenByte se ha mantenido en ***Trine 2***, con sus tres personajes intercambiables: el guerrero, el mago y la arquera, cada uno con sus habilidades especiales y una jugabilidad sencilla y atrayente de scroll horizontal y muchas, muchas fases que atravesar en su mezcla de título tradicional de plataformas y acción. A esto, hay que añadirle un cuidado diseño de niveles, con la dificultad medida para avanzar de forma satisfactoria (algo fácil, todo sea dicho).

Pero donde ***Trine 2*** destaca por encima de cualquier media es en su apartado técnico. Su preciosismo gráfico es tal que abruma: el colorido, las partículas, las fuentes de luz... ***Trine 2*** es toda una obra de arte, acentuada además por uno de los mejores 3D que hemos visto en mucho tiempo en nuestros PC. La calidad de la implementación de las posibilidades estereoscópicas es tal, que no podemos dejar de recomendar jugarlo con un monitor 120Hz y las gafas de nVidia. ¡Brutal!

Las versiones para consolas de sobremesa no desmerecen en absoluto el resultado de los compatibles, con una adaptación más que meritoria que consigue mantener el tipo en todo momento. Sin embargo, parece que la distribución en PS Network está teniendo algunos problemas, por lo que sus usuarios tendrán que esperar.

UNA JOYA QUE DESTACA POR SU APARTADO TÉCNICO





LAS DIVAS SE SUBEN AL RING

› La revolución iniciada este año por THQ en su franquicia de wrestling tiene visos de continuar por el apoyo de la multinacional a ***WWE 12***. El mejor ejemplo son los nuevos packs de luchadores recién salidos del horno y listos para subir al cuadrilátero. A partir de ahora divas del calado de Alicia Fox, Trish Stratus, Brie Bella, Nikki Bella, Kharma y Vicki Guerrero podrán entrar al ring. El precio de cada una de estas luchadoras es de 80 MSP o 0.99 € en PSN. Pero si lo que queremos es tener acceso a todos los contenidos actuales y futuros de este título, lo mejor es hacerse con el pase online, Fan Axxess, disponible por 960 MSP en Xbox 360 o 12,99€ en la consola de Sony.

ODDWORLD: STRANGER'S WRATH HD

LA VUELTA DE LA ORIGINALIDAD

Por fin llega a PlayStation Network el remake en alta definición del notable título de Xbox 360 lanzado en 2005. La vuelta de Stranger, un cazarrecompensas que busca atrapar criminales del universo Oddworld como forma de obtener dinero para una misteriosa curación que necesita, luce unos gráficos remasterizados, con más atención al detalle, que nos permiten apreciar mucho mejor la belleza agreste de sus entornos, a la vez que nos ofrece la misma -pero divertida- jugabilidad del original.

La mezcla de shooter en primera y tercera persona con ingredientes de plataformas no da como resultado nada excepcional, pero sí que nos brinda una fórmula lo suficientemente entretenida como para pegarnos al mando. ¿Lo mejor? El arsenal de armas, que se cargan con seres vivos, y que nos servirán para resolver las distintas situaciones a nuestra libre discreción.



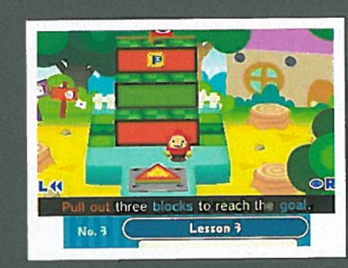


Oddworld: Stranger's Wrath HD
12,99 €
Desarrollador: Just Add Water
8.3

MUNICIÓN VIVA PARA ENEMIGOS a punto de estar muertos.

PULLBLOX

UN GRAN JUEGO ATRAPADO EN 3DS





Finalmente Nintendo ha tenido que actuar ante el desastre que está siendo su política de descarga de juegos a través de la eShop. Con las 'estanterías' casi vacías, la compañía japonesa saca a la luz un excelente juego de puzles que trata de sacar partido al apartado tridimensional de la consola con una mecánica que se centra en liberar a los personajes encerrados en una estructuras que llenan los escenarios del juego. Tendremos que lamentar, sin embargo, que los primeros momentos del juego son excesivamente sencillos y tendremos que dedicarle un buen rato a esta fase 'tutorial' para poder disfrutar del momento en el que el juego empieza a plantear retos al jugador. Con una estética muy colorista, entregada al pixel-art y que se asemeja al apartado artístico de Katamari y propone un universo de personajes extraños, Intelligent Systems parece haber sabido conectar con el público con este nuevo título disponible a través de la eShop.

DSiWare
Pullblox
6 €
Desarrollador: **Intelligent Systems**
8.0

Fusion: Genesis

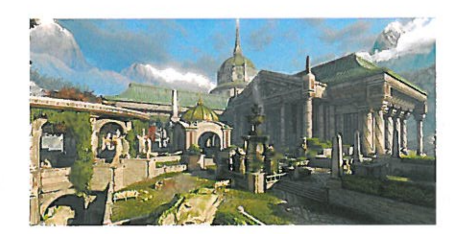
LA EPOPEYA ESPACIAL DE TURNO

Casi de puntillas ha llegado este título de acción espacial a Xbox Live, suponiendo una pequeña y grata sorpresa. En primer lugar porque lo que parece un juego de acción genérico es en realidad mucho más que eso, convirtiéndose en un reto a nuestras habilidades más allá de las simples IA de este tipo de títulos. Decimos esto porque estamos ante un juego que nos conecta automáticamente a Xbox Live para enfrentarnos a enemigos humanos que están realizando sus propias misiones, pero en el lado contrario de la batalla. Casi como si de un MMO a pequeña escala se tratara, nos veremos pronto metidos de lleno en la acción. Encontraremos puntos mejorables, pero esta descarga merece la pena. ■



Fusion: Genesis
800 MP
Desarrollador: **Starfire Studios**
8.3





GEARS OF WAR 3, PACK FENIX RISING

› Epic se ha propuesto no dejarnos descansar con sus contenidos descargables para el excelente ***Gears of War 3.*** Si hace solo un mes os comentábamos las virtudes de su nuevo episodio jugable, ahora os avisamos de la disponibilidad de su nuevo pack de contenidos, de nombre Fenix Rising. Por 800 MSP tendremos acceso a cinco nuevos mapas multijugador, inspirados en localizaciones representativas de la campaña de ***GOW 3***. Además, se incluyen cuatro nuevos skins de personajes y un nuevo sistema de experiencia que permite a los jugadores resetear su nivel para acceder a emblemas y skins de armas exclusivos. Gratis para los poseedores del pase online.

ZACK ZERO

ESPAÑOLES POR EL MUNDO (Y POR PSN)

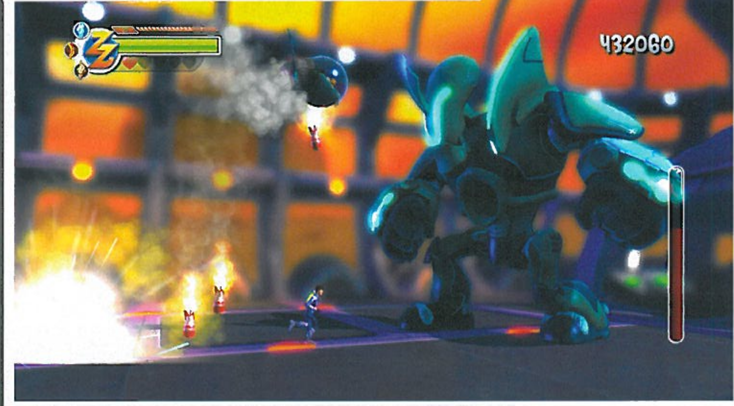
Puede que si decimos el nombre de Crocodile o de ***Zack Zero***, a los jugones no se les enciendan muchas bombillas. Pero si decimos que el hombre tras el estudio (Crocodile) que ha hacreado el juego del que hoy hablamos (***Zack Zero***) es el creador de *Phantis* o de los primeros *PcFútbol*, la cosa ya cambia. Pues sí, el software español sigue con su reguero de pequeñas joyas, esta vez en la PS Network, de la mano de Carlos Abril.

Si algo bueno tiene esto de llevar en la industria un cuarto de siglo es que tus juegos rezuman clasicismo por los cuatro costados. En ***Zack Zero*** eso es lo que nos encontramos, un plataformas de scroll lateral (vale, los gráficos son en 3D) en el que prima lo de repartir tollinas a mansalva (o eso del hack 'n slash que dicen los entendidos), en el que incluso podremos mejorar a nuestro personaje y en el que los jefes finales son el pan nuestro de cada fase.

Ahora que enero viene corto de estrenos, sobre todo en estas primeras semanas, ***Zack Zero*** puede ser una buena opción para calmar el ansia.



IMPRESIONANTE ARCADE DE TODA la vida, con el toque nostálgico de un 'monstruo' del soft español.





Jack Zero
Des: **Crocodile**
12,99 €
9.0

ENEMIGOS FINALES DE LOS de antes y un héroe para derribarlos.

¿QUIÉN QUIERE SER MILLONARIO? E. E.

SOBERA-NO JUEGO DE PREGUNTAS



Todos hemos visto alguna vez a Carlos Sobera en la tele, haciendo su típico arqueo de ceja y enunciando preguntas al son de la característica melodía de '¿Quién quiere ser millonario?' Ahora ese concurso de preguntas y respuestas llega a las consolas de la actual generación de forma casi episódica. Y es que mientras el título tiene un precio de salida en su descarga original, los sucesivos packs de preguntas también tienen precio, de unos 3 euros. Hasta el momento se han lanzado un total de cuatro packs (South Park, música, fútbol y cine). Cada uno de ellos incluye un buen compendio de preguntas que entretendrán a los fans del concurso, ya que la propuesta calca el esquema del programa casi al milímetro. Mismos comodines, número de preguntas, escenario... Sin embargo, su mecánica resulta demasiado limitada y el multijugador es testimonial.

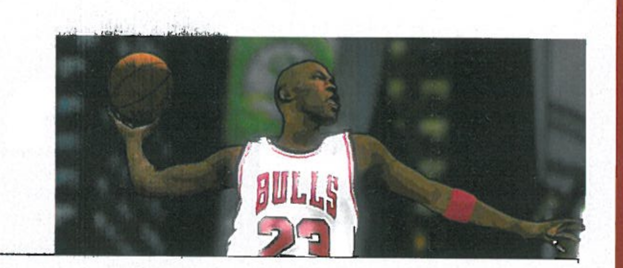


¿Quién quiere ser millonario? E. E.
Desarrollador: Doublesix
9,99 € | 800 Mps
7.0



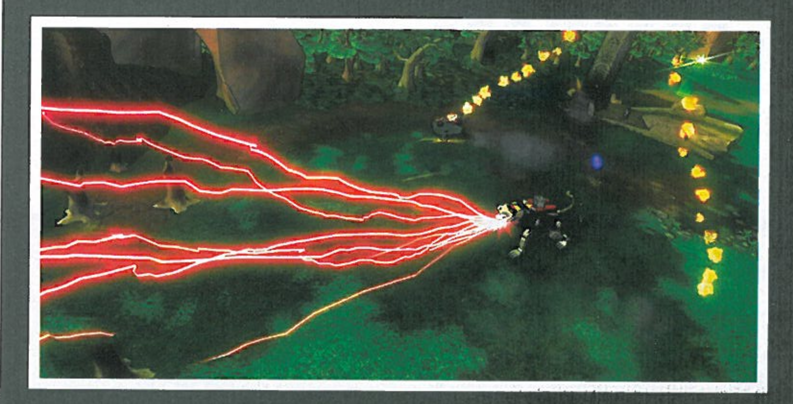
NBA 2K12 'EXHIBICIÓN DE LEYENDAS'

› Los aficionados al deporte de la canasta están de enhorabuena por partida doble. Por una parte, la NBA se ha puesto de nuevo en marcha, superando todos los problemas surgidos a raíz del lockout. Por otra parte, parece que 2K Sports se ha puesto las pilas para que todo esté en orden en su reciente ***NBA 2K12.*** Esto lo vemos con las actualizaciones de plantilla lanzadas, pero también con la primera gran expansión del juego: 'Exhibición de Leyendas'. Este contenido ofrece 45 leyendas que se disputarán el trono de mejor jugador en un Times Square al estilo cell shading. Su precio, 800 MSP o 9,99€.



VOLTRON DEFENSOR DEL UNIVERSO

¿Y ESTO MOLABA EN LOS AÑOS 80?



Para aquellos que vivimos los años 80, Voltron será recordada como una serie más de esas que mezclaban robots gigantes, luchas espaciales y villanos malos como la quina. Para el resto de jugadores... ¡No sabéis lo que os habéis perdido! Y es que si debiéramos juzgar aquella gloriosa década por adaptaciones como esta, pensaríamos que lo de aquello tiempos fue degradante. *Voltron Defender of the Earth* es un juego de acción casi genérico en el que encarnamos a los protagonistas de la serie desde una vista cenital, como tantos otros títulos del estilo. Con un stick manejaremos nuestro robot y con el otro la dirección del disparo. Con esto ya seremos capaces de controlar una acción de lo más monótona solo interrumpida por los incómodos QTE. Al menos tiene fragmentos de la serie original...




800 Mps | 9,99 €

Voltron Defender of the Earth

Des: **Techland**



PARA RECORDAR ESTA SERIE, mucho mejor ver los capítulos originales...

ALL ZOMBIES MUST DIE!

NO DEJES "MUERTO" CON CABEZA

Como secuela de uno de los títulos más desternillantes que han aparecido en las plataformas digitales, *Burn Zombie Burn!* Doublesix nos brinda un entretenido hack and slash con perspectiva cenital en el que tendremos que hacer frente a oleadas de 'comesesos' que no pararán de atosigarnos, gracias a un variado arsenal de armas a distancia y cuerpo a cuerpo, y mediante un sencillo y adictivo manejo en 360 grados que enseguida dominaremos. Además de ganar experiencia paulatinamente para mejorar nuestras características o modificar y crear objetos nuevos, la mayor baza del título reside en su modo cooperativo para cuatro jugadores. Un divertido aliciente.





All Zombies Must Die!

Desarrollador: **Doublesix**

7.4

XOTIC

MÁS RARO QUE UN PERRO VERDE



Con el objetivo de ser original en su propuesta, llega este título del desarrollador independiente WXP. Sin embargo, su afán por diferenciarse del resto de la competencia es su mayor traba, ya que encontraremos un título surrealista a más no poder en el que será complicado incluso adivinar lo que ocurre en pantalla. Intentando explicarlo de manera simple, estamos ante un shooter en primera persona que nos obliga a conseguir las mejores puntuaciones posibles en unos escenarios más bien limitados. Es tan complejo de explicar que os sugerimos que lo probéis. Si al cabo de unas cuantas partidas lo entendéis, acabaréis enganchados a este peculiar juego.



Xotic

Desarrollador: **WXP Games**

7.4

NEO
retro

Todos aquellos juegos añejos que vuelven a estar de moda tienen aquí su espacio

4,99 € | XBOX LIVE 400 MP | SONIC CD



LOS BUENOS VIEJOS TIEMPOS DE SONIC

Según dicen las malas lenguas, el mejor juego de *Sonic* jamás creado llega ahora en toda su gloria a las tiendas digitales de nueva generación. ¡Corre, Sonic, corre!

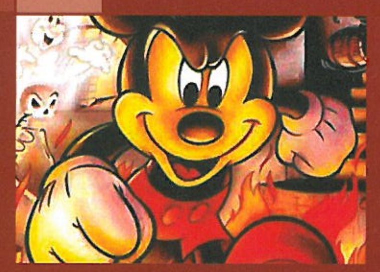
Seamos claros desde un principio, cuando alguien habla de los tiempos gloriosos de *Sonic* se refiere precisamente a este juego, la máxima expresión de lo que el erizo azul consiguió hacer hace ya más de tres lustros. Hablamos de un plataformas simple y quizá algo fácil, pero con un carisma increíble, una velocidad endiablada y una jugabilidad a prueba de bombas. Por si fuera poco, ***Sonic CD*** presentaba una rejugabilidad muy por encima de lo que se estilaba en la época de Mega Drive y Mega CD, con distintos finales y rutas alternativas a la vuelta de cada looping.

Seguimos hablando de un juego corto, de esos que se pueden acabar en una tarde buena, pero en la década de los 90 todos los juegos eran así, por lo que pocas quejas hay que poner en este aspecto. Quizá para paliar esto se ha incluido un par de extras que son bien recibidos. Nos referimos al modo contrarreloj y los marcadores dinámicos online. En ambos casos no hablamos de una revolución en la jugabilidad del título, pero sí que conseguirán ampliar un tanto nuestro pique.

La jugabilidad se mantiene inalterada, controlando a Sonic con un solo botón –para saltar- y teniendo que superar gran número de fases lo más rápido posible sin que se nos caigan los anillos. Manteniendo más de 50 al final de la misión entraremos en la fase de bonus en las que conseguir las esmeraldas del caos. Además, podremos viajar al futuro y pasado para tratar de destruir los generadores de robots del malvado Robotnik.

En la parte técnica pocos cambios encontraremos, pudiendo disfrutar de los gráficos originales o de unos que mejoran la resolución de pantalla. La banda sonora, a gusto del consumidor, la japonesa o la americana. Si acaso echamos de menos los temas de introducción y final, que han sido sustituidos. Una pequeña mancha en un mar de perfección.





HUBO VIDA ANTES DE EPIC MICKEY

Mickey's Wild Adventure, el clásico juego de plataformas aparecido originalmente en Mega Drive, Mega CD, Super Nintendo y, posteriormente, en la primera PlayStation, ya está disponible en PSN por tan solo 5,99 €.



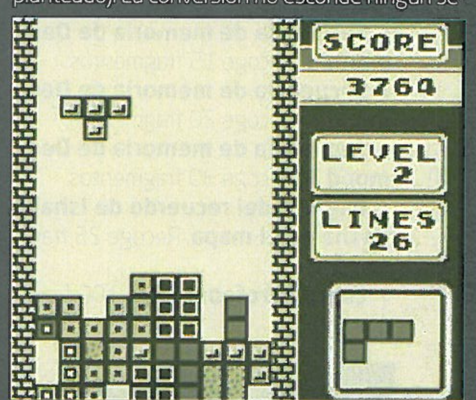
HUGO RETRO MANÍA, EL TROLL VUELVE A IOS

Con este nombre, este juego tenía que ir en esta sección, lógicamente. En los años 90 todos tuvimos ocasión de ver a este troll triunfar como un videojuego interactivo en las televisiones. Ahora vuelve en versión iPhone y es muy divertido.

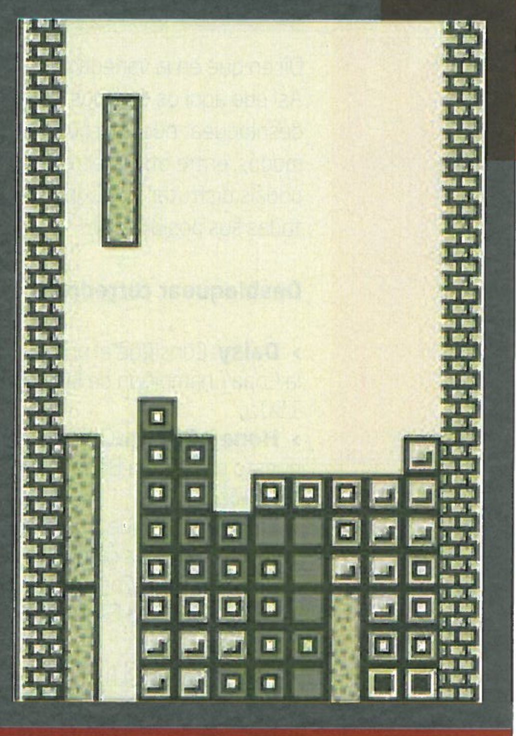
eShop 4 € **Tetris** OK

EL JUEGO DE LAS FICHAS ETERNAS

Se trata del juego definitivo. Acaba de salir para 3DS la versión en 3D con decenas de modos diferentes, pero si existe una modalidad que no agote la mente, es con la que este sencillo juego se metió en la mitad de los hogares de todo el mundo: el *Tetris* de GameBoy. Se lanzó originalmente en 1989 y, como entonces, esta versión cuenta con dos modos: Resistencia y Habilidad (completar 25 líneas superando el puzle planteado). La conversión no esconde ningún secreto. No habrá nada que no hubiese en el juego de finales de los ochenta, nada que no pudiésemos disfrutar entonces. Sinceramente, los 4 euros que vale el juego pueden dar más de sí que cualquier peli que te alquiles en iTunes o ningún otro juego que compres en el Live. Es EL JUEGO por definición. Cualquier persona lo comprende y a los pocos minutos ya ha convertido su mente en una máquina de colocar piezas formadas con cuatro cuadrados. Si no lo bajas, peor para ti. ■





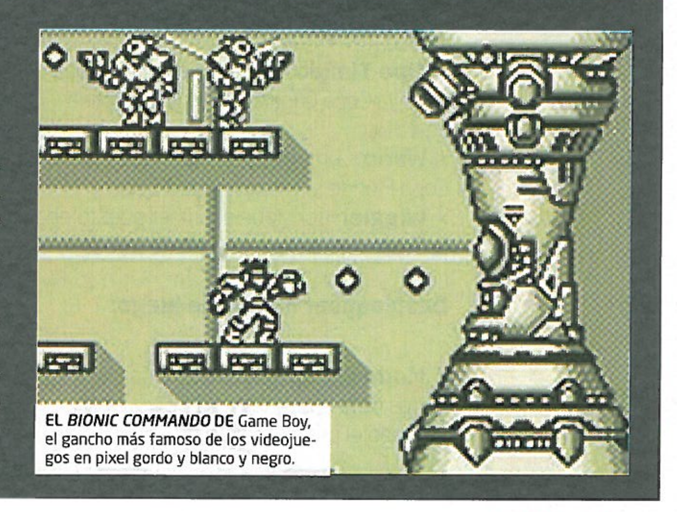


eShop 4 € **Bionic Commando**



¡EL GAAAAAAAAAAAAANCHO!

Uno de los plataformas de acción más entretenidos que cosechó la GameBoy tiene su 'remake' para la consola Virtual de 3DS desde hace algunas semanas. Cuidado con *Bionic Commando* porque es de esos juegos que no podrás soltar hasta que llegues al final. El gancho en realidad es un implante biónico en nuestro brazo que se convierte en un arma de agarre y de desplazamiento. Un plataformas sencillo que esconde un secreto oscuro. En la primera versión del juego, aparecida en Japón en 1988 para NES, el objetivo del ejército enemigo es resucitar a Adolf Hitler para que les ayude a conquistar el mundo. Dicho ejército está compuesto de los llamados Nazz, en clara alusión a los nazis. Con el lanzamiento para Europa, hubo que suprimir y sustituir todas estas referencias, pero tanto la música, como los conceptos tras el juego, emanan un cierto 'aroma' militar ineludible. ■



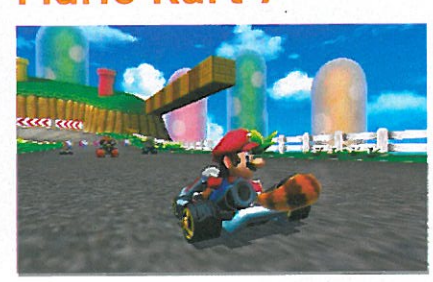
EL *BIONIC COMMANDO* DE Game Boy, el gancho más famoso de los videojuegos en pixel gordo y blanco y negro.

Todos los atajos para triunfar

Un mes más os dejamos con los mejores trucos para disfrutar al máximo de vuestros videojuegos preferidos. Sin pasarlo mal, ahorrando tiempo y desbloqueándolo todo.



Mario Kart 7



Dicen que en la variedad está el gusto. Así que aquí os traemos la manera de desbloquear nuevos corredores y nuevos modos, entre otros secretos, para que podáis disfrutar al máximo del juego con todas sus posibilidades.

Desbloquear corredores:

› **Daisy**: Consigue el primer puesto en la Copa Champiñón de la categoría de 150cc.
› **Honey Queen**: Consigue el primer puesto en la Copa Banana de la categoría de 150cc.
› **Lakitu**: Consigue el primer puesto en la Copa Rayo de la categoría de 150cc.
› **Metal Mario**: Consigue el primer puesto en la Copa Especial de la categoría de 150cc.
› **Mii**: Consigue el primer puesto en todas las copas de una categoría cc.
› **Rosalina**: Consigue el primer puesto en la Copa Estrella de la categoría de 150cc.
› **Tipo Tímido**: Consigue el primer puesto en la Copa Caparazón de la categoría de 150cc.
› **Wario**: Consigue el primer puesto en la Copa Flor de la categoría de 150cc.
› **Wiggler**: Consigue el primer puesto en la Copa Hoja de la categoría de 150cc.

Desbloquear modos de juego:

› **Modo Espejo**: Completa todas las Copas de la categoría de 150cc, consiguiendo el primer puesto en cada una de ellas.
› **Nueva pantalla de título**: Consigue el final verdadero del juego.
› **Final verdadero**: Consigue llegar el primero en todas las copas y con todas las clases de vehículos.

Desbloquear las partes de los karts de oro:

› **Ala delta de oro**: Conéctate con 100 personas utilizando el StreetPass o consigue 10.000 monedas.
› **Carrocería de oro**: Obtén un VR más elevado de 10.000 puntos o colecciona 20.000 monedas.
› **Volante dorado**: Compite en las 100 carreras más recientes utilizando la vista en primera persona y los controles con giroscopio el 80% de las veces.
› **Ruedas doradas**: Gana cada copa en las categorías de 50cc, 100cc, 150cc y Modo Espejo; y recibe, como mínimo, una estrella de ranking en cada copa.

Otros trucos:

› **Turbo al empezar la carrera**: Para muchos este turbo ya es uno de sus puntos estratégicos de las carreras. Es un habitual de la franquicia, pero no por ello hay que olvidarse de cómo se hace. Para activarlo, no toques ningún botón antes del inicio de la cuenta atrás en la parrilla de salida. Espera justo al momento en el que el número 2 pare de girar y es, en ese preciso instante, cuando debes pulsar el acelerador. Si lo haces correctamente, saldrás a toda velocidad, consiguiendo así una importante ventaja desde el principio.
› **Turbo después del rescate de Lakitu**: Si sufres un ligero traspiés y te sales de la pista, Lakitu irá a rescatarte. Para que la pérdida de tiempo sea lo menor posible, activa el turbo secreto. Cuando te recoja, espera a que te suelte y justo en ese momento en el que tocas el suelo, pulsa el botón del acelerador.
› **Turbo después de un salto en una rampa**: Cuando estás a punto de saltar en una rampa, pulsa el botón R. Tienes que hacerlo justo en el borde de la rampa. Si lo logras hacer correctamente, el corredor hará un truco en el aire y pegará un breve acelerón.







AC: Revelations

Durante toda la aventura, irás encontrando fragmentos del Animus. ¿Para qué sirven?

A continuación, te ofrecemos lo que desbloquearás al recopilar un número determinado de ellos.

Desbloqueables por obtener fragmentos del Animus:

› **Aparición fragmentos del Animus en el mapa**: Recoge 50 fragmentos.
› **Secuencia de memoria de Desmond 1**: Recoge 5 fragmentos.
› **Secuencia de memoria de Desmond 2**: Recoge 10 fragmentos.
› **Secuencia de memoria de Desmond 3**: Recoge 15 fragmentos.
› **Secuencia de memoria de Desmond 4**: Recoge 20 fragmentos.
› **Secuencia de memoria de Desmond 5**: Recoge 30 fragmentos.
› **Páginas del recuerdo de Ishak Pasha en el mapa**: Recoge 25 fragmentos.
› **Logro / Trofeo**: Recoge 100 fragmentos.



Desbloquear skin de Desmond para la partida principal:

Si quieres ser Desmond en la historia principal, deberás completar las cinco secuencias de Desmond. Una vez logrado, dirígete a cualquier sastrería y selecciona el skin. Seguirás siendo Ezio, pero parecerás Desmond.

¡Mándanos TUS TRUCOS y podrás ganar un JUEGO y ayudar a otros!

TUS TRUCOS

marcaplayer@unidadeditorial.es
Asunto: TRUCOS

Profesor Layton y la L. del E. (DS)

Extras:

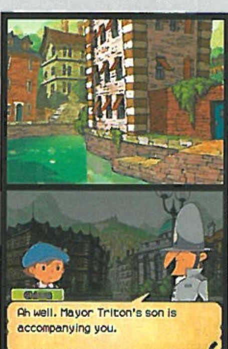
› **Perfiles adicionales:** Resuelve 170 puzles.

› **Arte:** Consigue 4.600 picarats y completa el juego.

› **Vídeos:** Consigue 5.500 picarats.

› **Música**: Consigue 4.900 picarats y completa el juego.

› **Voces de los personajes**: Consigue 5.200 picarats y completa el juego.



Naruto Shippuden U.N. Impact (PSP)

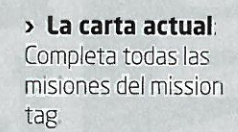
Desbloquear cartas:

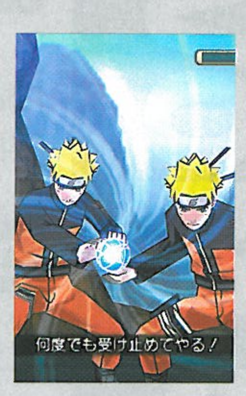
› **Kushina**: Completa todos los Challenge Scroll en Extra Mission.

› **Orochimaru**: Completa todos los best combos y ultimate battle de extra mission.

› **La última carta**: Completa todas las misiones del extra mission.

› **La carta actual**: Completa todas las misiones del mission tag.





Obtener recompensas en los retos:

› **Espada de Altair:** Completa el tercer set de retos del Gremio de Asesinos.
› **Espadón:** Completa el tercer set de retos del Gremio de Mercenarios.
› **Mercenarios de alquiler:** Completa el segundo set de retos del Gremio de Mercenarios.
› **Gitanos de alquiler:** Completa el segundo set de retos del Gremio de Gitanos.
› **Ladrones de alquiler:** Completa el segundo set de retos del Gremio de Ladrones.
› **Mazo otomano:** Completa el tercer set de retos del Gremio de Ladrones.
› **Estilete gitano:** Completa el tercer set de retos del Gremio de Gitanos.







Saints Row: The Third

Cómo conseguir dinero fácilmente:

En ocasiones tendrás la suerte (o la desgracia según se mire) de encontrarte a un personaje vistiendo el traje del profesor Genki por las calles de Steelport. ¡Ve a por él! Si le pegas una paliza, recibirás una recompensa de 300.000 dólares. Eso sí, ándate con ojo porque este peculiar personaje tiene mucha vida y, además, no dudará en salir por patas al verte. Una recomendación: cuando te enfrentes a él, lleva contigo, como mínimo, a un miembro de los Saints.



Cómo conseguir estos extras:

Deberás introducir los siguientes códigos en tu teléfono. ¡Aviso! El uso de estos códigos supone la desactivación de los logros/trofeos y del autoguardado.

› **Añade notoriedad de banda**: lolz
› **Añade notoriedad policial**: pissofpigs
› **Consigue dinero**: cheese
› **Consigue respeto**: whatitmeanstome
› **Heavenbound**: fryhole
› **Sprint infinito**: runfast
› **Quita notoriedad de banda**: oops
› **Quita notoriedad policial**: goody goody
› **Genera Municipal**: givemunicipal
› **Genera Phoenix**: givephoenix
› **Genera Quasar**: givequasar
› **Genera taxi**: givetaxi
› **Genera ambulancia**: giveembulance
› **Genera ancla**: giveanchor
› **Genera Attrazione**: giveattrazione
› **Genera Bootlegger**: givebootlegger
› **Genera Challenger**: givechallenger
› **Genera Commander**: givecommander
› **Genera Condor**: givecondor
› **Genera Eagle**: giveeagle
› **Genera Estrada**: giveestrada
› **Genera Gatmobile**: givegatmobile
› **Genera Kanada**: givekanada
› **Genera Kenshin**: givekenshin
› **Genera Knoxville**: giveknoxville
› **Genera KA-1 Kobra**: givekobra
› **Genera una segadora**: givereaper
› **Genera un coche de reparaciones**: repaircar
› **Genera una RPG**: giverpg
› **Genera un tornado**: givetornado
› **Genera un titán**: givetitan
› **Tiempo muy lluvioso**: heavyrain
› **Tiempo lluvioso**: lightrain
› **Peatones borrachos**: dui
› **Peatones zombis**: brains





TLoZ: Skyward Sword

Desbloquear símbolo de la Trifuerza en el menú principal:

Lo único que tienes que hacer es pasarte el juego, derrotar al jefe final en el Modo Héroe y no olvidar grabar la partida después de los créditos.

PSP
The 3rd Birthday

Para desbloquear nuevos trajes para la protagonista hay que cumplir las siguientes tareas:

- Traje con delantal: completa la partida en nivel fácil.
- Traje de trabajo: completa la partida en cualquier dificultad.
- Traje chino: completa el juego en nivel normal.
- Traje de caballero: completa el juego en modo mortal.
- Traje de Lightning (personaje de FFXIII): completa el juego en cualquier modo y con siete estampas de Square-Enix.
- Traje de OD: completa el juego en cualquier modo y con una estampa de Square-Enix.
- Traje de baño: completa el juego en modo difícil.
- Traje de conejita: completa el juego en modo genocidio.

iOS, Android> GTA III: Edición 10º Aniversario

Así se celebra un cumpleaños

EL VIDEOJUEGO QUE LO CAMBIÓ TODO

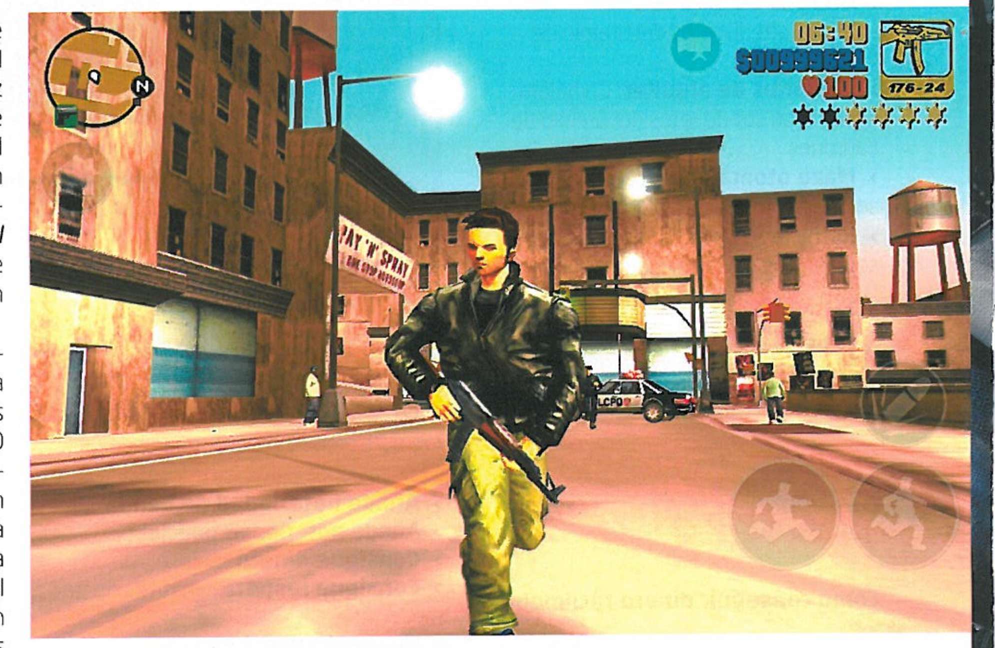
Rockstar celebra el décimo aniversario del lanzamiento de *GTA III* con una edición muy especial rediseñada y optimizada para ser disfrutada en móviles y tabletas.

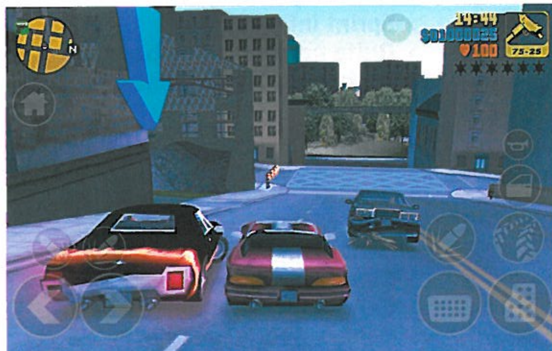
Diez años han pasado ya desde que Rockstar revolucionara el mercado de los videojuegos. Diez años desde que aquella graciosa saga de conducción y acción criminal bidimensional diera el salto a las tres dimensiones y, con ello, el asalto al mercado mundial de los videojuegos. Porque *Grand Theft Auto III* fue el punto de inflexión, el detonante de lo que ahora significan las siglas *GTA* en este mundillo.

Y para celebrar tan importante onomástica, los chicos de Rockstar han creado una edición especial para dispositivos móviles que es un auténtico lujo. Las más de 100 horas de juego del título original siguen intactas pero, claro está, se han añadido un montón de novedades para que se pueda disfrutar en los dispositivos táctiles. Toda la interfaz táctil puede personalizarse al máximo, podremos colocar los botones en cualquier sitio de la pantalla, donde nos pillen más a mano y hasta cambiarlos de tamaño. Y para mejorar aún más el control, se ha añadido la libertad de ángulo de cámara (arrastrando el dedo por el centro de la pantalla). También arrastrando el dedo por la parte inferior podremos cambiar de emisora de radio cuendo estemos conduciendo.

Pero las obvias adaptaciones al entorno táctil no son la única novedad de esta versión, que también incluye la opción de reintento de misión (que no existía en el juego original) y el autoguardado de partida. Todo para mejorar más aún (si es que era posible) esta joya de la acción criminal 'made in Rockstar'.

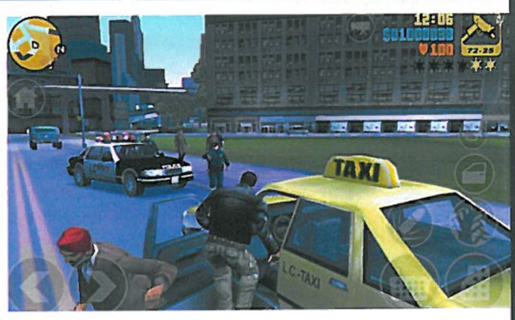
Aunque el juego mantiene toda la esencia del original, ha sufrido también un lavado de cara en su apartado gráfico. Se han añadido nuevos personajes y nuevos modelos de vehículos y todo con una mayor resolución. En definitiva, el juegazo que disfrutamos en nuestras Xbox, Playstation 2 o PC's hace diez años, ahora llega muy mejorado a iOs y Android para que lo disfrutemos el doble. Un pequeño lujo portátil que llega a un precio más que razonable si atendemos a su calidad. ■





COLOCA TODOS LOS ELEMENTOS del HUD donde quieras, cámbialos de tamaño o elimina los botones que no utilices. También puedes girar la cámara siempre que quieras, para mirar si la poli te está pisando los talones, por ejemplo.



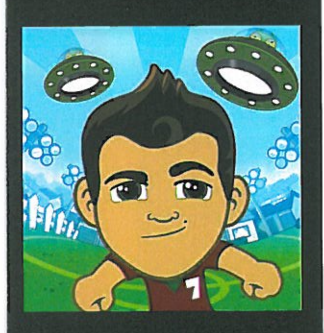


GTA III: Edición 10º Aniver.

Desarrollador: **Rockstar**
Precio: **4,99€ (iOs); 2,39€ (Andr)**
Lanzamiento: **Ya disponible**

9.8

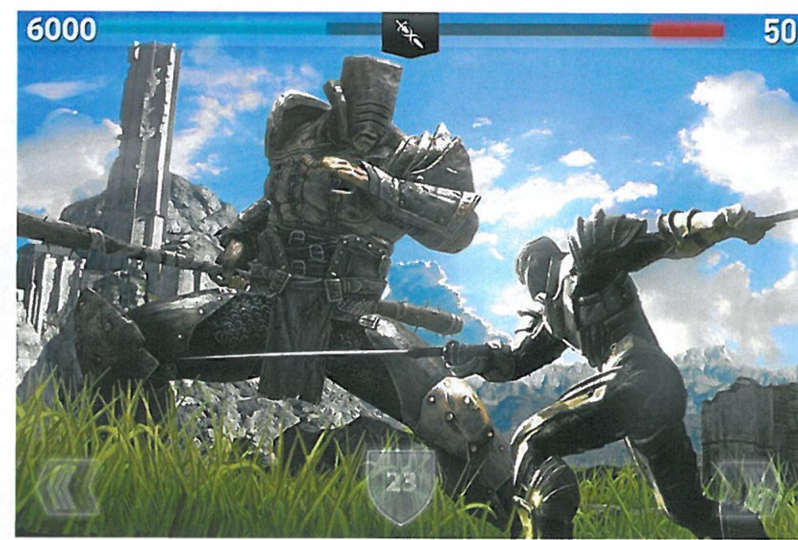
Ya está disponible **Heads Up with Cristiano Ronaldo** para iOS, un juego con ovnis y CR7



iOS> Infinity Blade II

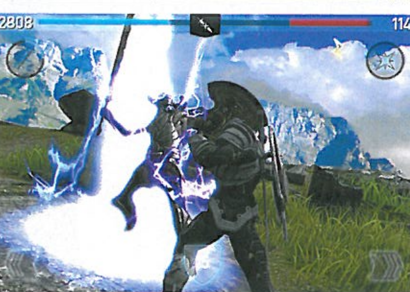
COMBATES DISFRAZADOS DE AVENTURA

La segunda entrega del título de Chair y Epic vuelve a dejarnos sin aliento por sus gráficos, pero no cambia gran cosa.



Era, tal vez, el título más esperado del año por la mayoría de los jugones de la plataforma de Apple. Ahora ya podemos saborear los nuevos combates de *Infinity Blade II*. Sus desarrolladores han mantenido, en esencia, todo lo bueno de aquella primera entrega, pero con algunos añadidos como las gemas (para mejorar armas y objetos) o las nuevas armas pesadas y las armas para dos manos. Pero, al final, esto sigue siendo una sucesión de combates casi infinita (mediante constantes renacimientos) sobre los raíles de los escenarios más asombrosos vistos jamás en la pantalla de un iPhone.

El juego sigue ofreciendo lo que promete y, aunque falto de profundidad, divierte y te engancha con todas sus posibilidades de conseguir mejores armas, armaduras y objetos, dominarlos, subir de nivel y, eso sí, desbloquear alguna nueva zona y enemigo. ■

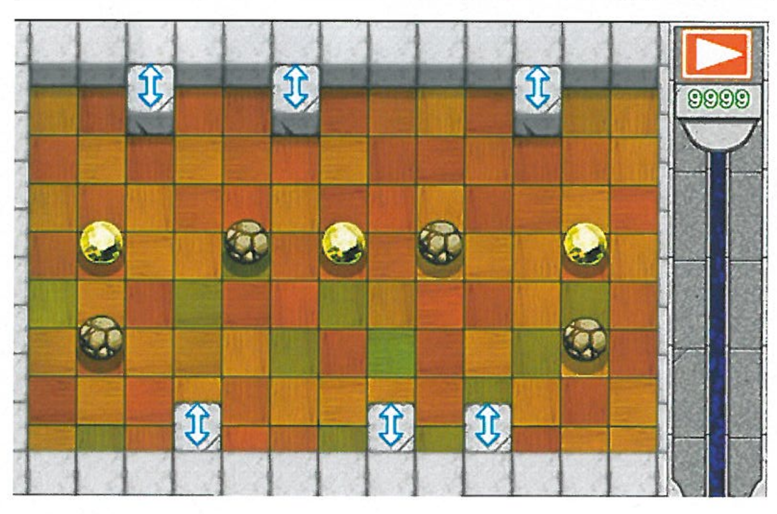


LAS ARMAS PARA DOS manos proporcionan movimientos mucho más ágiles, pero menos precisos y contundentes.

Infinity Blade II

Desarrollador: **Chair**
Precio: **5,49€**
Lanzamiento : **Ya disponible**

9.0





iOS> Moty

CUANDO EL PUZLE SE COMPLICA

Estamos ante un nuevo juego de puzles, género que abunda en la Apple Store, pero hay que decir que *Moty* nos ha cautivado por su dificultad. Si pensabas que ya no había retos para tus neuronas, prueba a descargarte este nuevo título que tan solo cuesta 0,79 euros.

Como casi siempre, el planteamiento del juego es realmente sencillo. Hay que alinear tres gemas doradas para completar el nivel. Pero claro, esto se complica con laberínticos puzles, rocas, palancas, bloques en movimiento y gemas que, a la mínima, chocan con una superficie dura y se hacen añicos. Y no hay que esperar mucho para darnos cuenta de que este juego no es fácil. Desde el nivel uno ya hay que estrujarse el cerebro para dar con la solución.

Moty cuenta con 100 niveles pero, además, tiene un sencillo editor de niveles para hacerlo eterno, clasificaciones mundiales... ■

Moty

Desarrollador: **BBG Ent.**
Precio: **0,79€**
Lanzamiento : **Ya disponible**

8.0



LG Optimus 3D Gaming Edition

JUEGOS EN 3D

Ya hablamos aquí hace unos meses sobre el potente y sorprendente *LG Optimus 3D*, el primer móvil que graba y reproduce contenido multimedia en tres dimensiones sin necesidad de utilizar gafas. Pero desde hace unos meses está disponible una nueva versión especial para los jugones. El ***LG Optimus 3D Gaming Edition*** va un poco más rápido (su procesador pasa de 1 GHz a 1,5 GHz) y con un total de 14 juegos de Gameloft en alta definición, especialmente diseñados para disfrutarlos en 3D. Estos 14 juegos (entre los que se encuentran *Assassin's Creed: Altair's Chronicles, Dungeon Hunter 2, Order & Chaos Online, Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction* o el *Modern Combat 2: Black Pegasus*) deben descargarse tras adquirir el terminal, que mantiene su precio, 599 €. ■

RECOMENDADO

ANÁLISIS
ASUS VG278H

VER 3D EN CASA YA NO ES TAN DIFÍCIL

Ya hemos probado el primer monitor en introducir 3D Vision 2 y, además, viene con todo incorporado.

Web: www.pccomponentes.com **Precio:** 549 €

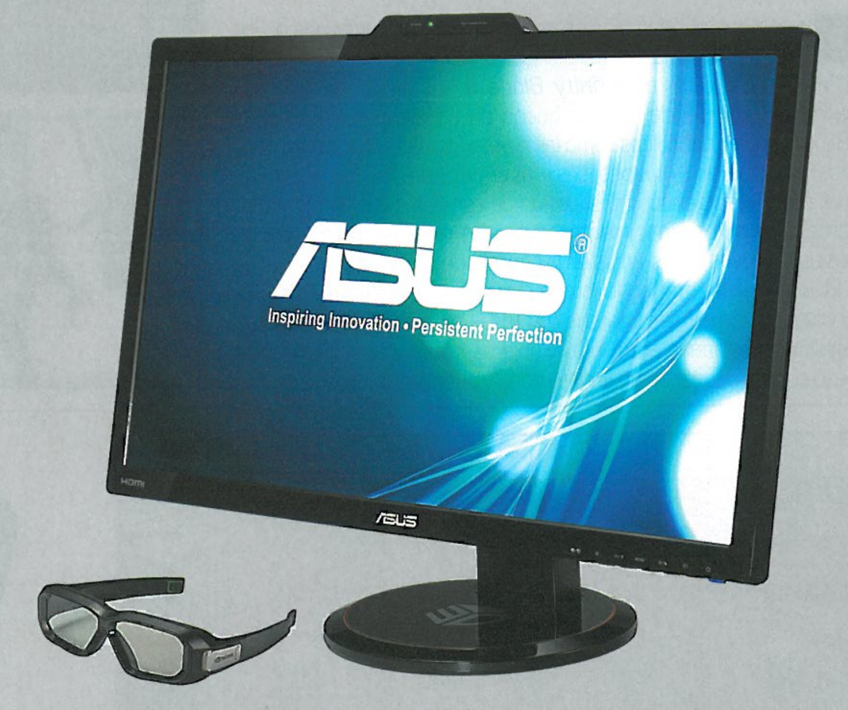


Ya os había enseñado hace semanas la nueva tecnología de nVidia 3D Vision 2 y cómo mejoraba la experiencia 3D en nuestros PCs. Ahora es Asus la que nos baja a las arenas de las pruebas reales y nos muestra su monitor *VG278H* de 27" con la gran característica de llevar el emisor 3DVision incorporado en su propia carcasa.

Para empezar, este hecho ya simplifica enormemente el uso de las opciones 3D del juego, puesto que no debemos instalar ningún dispositivo USB externo. Además, tampoco será necesario conectar un cable más desde el monitor al ordenador, puesto que es el primero el que gestiona todas las características 3D. Primer gallifante para Asus.

El *VG278H* hace uso de una de las principales novedades de 3D Vision 2 al ofrecer 27" y una resolución HD de 1920x1080 (es decir, 1080p) que será vital para otra de sus principales e interesantísimas características. Su funcionamiento vía su conexión HDMI 1.4ª como monitor para 3D TV, un reproductor Blu-ray 3D, 3D Streaming o Direct TV o nuestra Playstation 3. Tanto la tecnología 3D como las gafas funcionarán perfectamente y, además, a 1080p. ¡Brutal!

¿Y qué tal se ve? Pues ya sabéis que como os comenté en columnas anteriores, la mejora en cuanto al brillo y al ghosting es muy destacada. Pero es que es verdad, no se trata tan solo de promesas de nVidia. Hemos podido comprobar 'in-situ' como ha desaparecido el ghosting lateral (esa sensación de imágenes superpuestas en el rabillo del ojo) y, al menos en nuestro caso, el cansancio ocular.



También es cierto que hemos probado el monitor con los mejores títulos para 3D del momento: *Batman Arkham City*, *L.A. Noire*, *Battlefield 3*, *Modern Warfare 3* y *Trine 2*. En el título del caballero oscuro más popular de Arkham, el 3D es tan brutal que os quitará el hipo: tanto las luces volumétricas como la generación de partículas (más si lo combináis con un physx en alto); vemos cómo ambas están diseñadas para funcionar realmente en un espacio tridimensional y envuelven a los personajes, interactuando de forma espectacular. Algo parecido vemos en *L.A. Noire*, sobre todo en momentos puntuales donde hay polvo en suspensión. Mención especial merece *Trine 2*, que nos ha dejado realmente alucinados con la calidad de su 3D. En algún momento, el realismo es tal, que parecía que estábamos jugando delante de un pequeño teatro de guiñoles... espectacular e impagable.

El monitor, además, ofrece las habituales características de los modelos Asus, con su gestión de color Splendid y sus perfiles. Lo que sí se le puede echar en falta son más posibilidades de ajuste personalizado, pensando siempre desde una perspectiva del 'geek' más exigente. Y, asimismo, empezamos a estar un poquito preocupados con estos paneles TN. ¿Para cuándo IPS con 3DVision? ¿Cuál es realmente el problema técnico que impide hacer paneles IPS a 120Hz? Por favor, amigos de Asus, iluminadnos. O seguro que algún usuario lo sabe y nos lo puede explicar.

Por Duardo

DE TODO, PARA TODOS

Ya pasó la Navidad. Y para cerrar estas fechas, os traemos la mejor opción 3D del mercado tanto para PC como para vuestra consola y, además, mandos, volantes,... pero eso sí, también teniendo en cuenta las consolas.



¿SABÍAS QUÉ... ASUS VG278H

...tiene importantes diferencias de precio según la tienda en la que miréis, llegando a haber hasta 140 euros de diferencia? ¡Ojo!

... aunque no quisieras usar el 3D, este monitor tiene unas características de tamaño, brillo y color con un muy buen nivel?

Nota final

A FALTA DE ver los de BenQ, este Asus es la mejor opción para incorporar 3D a nuestro PC o a nuestra Playstation 3.

9.0

VOLANTE DE VELOCIDAD INALÁMBRICO XBOX 360

SIN CABLES NI CARTÓN

La ya extensa gama de periféricos de Xbox 360 se expande con este volante inalámbrico de reducido tamaño pero amplias características.

Web: www.xbox.com **Precio:** Desde 49,95€



El nuevo volante oficial de Xbox 360 se ofrece como una alternativa real a todos esos voluminosos accesorios que copan las mesas de nuestras salas de juego. Y es que estamos ante un pequeño volante que basa su total fiabilidad en una tecnología avanzada de giroscopios, lo que nos permitirá jugar con este periférico casi en cualquier posición. Su diseño, respuesta y sensaciones en juego son prácticamente impecables e, incluso, tiene función vibratoria. En el lado malo hay que reseñar que sus reducidas dimensiones se traducen en la eliminación de los botones RB y LB -lo que hace algunos menús impracticables- y tampoco hay manera de colocar unos auriculares. Sin embargo, se trata de la mejor opción en 360 para aquellos que no dispongan de espacio para un volante mayor. ■

PROJECT FIONA PC GAMING TABLET

HIJO, ¿PERO ESTO ERA UNA TABLET?

Web: www.razerzone.com **Precio:** Inferior a 1.000$



Anonadados nos hemos quedado con esta presentación de los amigos de Razer. Su llamado Project Fiona 'PC Gaming Tablet' es eso mismo: una tablet para jugar a juegos de PC. El argumento con el que los chicos de Razer defienden su propuesta es la de que las tabletas conocidas hasta la fecha están diseñadas para un uso general y juegos casual lo que, por otra parte, no es faltar a la verdad.

Lo que Razer ha hecho ha sido aliarse con Intel e integrar un micro Core i7, evidentemente muy por encima de lo que ofrece cualquier tablet actual.

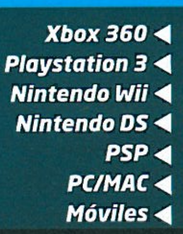
La segunda ventaja que presenta esta Fiona es que no necesitará que ninguna desarrolladora apueste por ella y se ponga a desarrollar, porque moverá los títulos de PC más habituales.

Si queréis saber cuáles son las especificaciones de este proyecto que espera ser lanzado para el último cuarto de 2012, estas son:

Micro: Intel Core i7, Pantalla de 10.1" con 1280x800 de resolución, Interfaz de usuario a pantalla completa con multi-touch, giroscopio de tres ejes, magnetómetro y acelerómetro, además de Force Feedback en los mandos. Sonido Dolby 7.1 Surround, Conexión WiFi 802.11b/g/n y Bluetooth 3.0.

Lo que no sabemos es la gráfica que montará. ¿Apuestas? ■

Comunidad



Xbox 360

Opciones alternativas y futura consola

1 Lucas Santiago
e-mail

Soy un feliz poseedor de Xbox 360, pero si por algo envidio a PlayStation o Nintendo es por Uncharted y Mario Kart. Me he pasado todos los Tomb Raider y espero el nuevo como juego más deseado de este año, pero aparte de éste, ¿qué opciones tengo que realmente merezcan la pena? (a la venta o proyectos en marcha). Y con los juegos 'tipo Mario Kart' al final nunca me decido a comprar uno, ya que la saga de Nintendo es insuperable. ¿Cuál de los disponibles o futuros podría al menos no decepcionarme?

Por último, y a riesgo de hacerme pesado, no hacen más que salir rumores de la futura consola de Microsoft, ¿qué hay de cierto en ellos? ¿Para cuándo esperáis el lanzamiento?

Respuesta:
¡Hola Lucas! Respecto a Tomb Raider, hay pocos juegos comparables por la importancia de los puzles en el desarrollo de cada nivel. Si acaso Portal 2 podría ser una alternativa viable respecto a esta parte. En cuanto al componente aventurero, la saga Assassin's Creed y la última entrega de Prince of Persia podrían ser buenas opciones. Sin embargo, nuestra recomendación es que esperes al próximo Tomb Raider que a buen seguro será alucinante. Tampoco deberías olvidarte de los dos juegos de Batman, especialmente del recientemente lanzado, Arkham City.

Con tu segunda petición nos lo pones un poquito más difícil, ya que se trata de un género menos concurrido si cabe, casi poblado en exclusiva por juegos descargables. Sin embargo, hay algunos títulos físicos que bien podrían valerte, aún a pesar de no ser de la última hornada de lanzamientos. Nos referimos, por ejemplo, a Blur y a Sega All Star Racing, ambos buenos títulos capaces de engancharte durante horas. Su gran pero es que dudamos de que a estas alturas haya aún gente jugando a sus modos online...

Finalmente, en tus dudas respecto a la futura consola de Microsoft no podemos ayudarte demasiado ya que nos encontramos también a la expectativa. Nuestra apuesta es que la siguiente generación de consolas esperará a 2013 para debutar, aunque no nos atrevemos a decir en qué parte del año lo hará.



Leído en Facebook

Perfil de Marca Player



Marca Player
¿Cuál ha sido el título que más os ha decepcionado de 2011?

Ricardo Polo López: L.A. Noire. Mucha tecnología facial y poca jugabilidad y un argumento aburridísimo. Decepción del año.

Fran Alcalá Heredia: Brink. Para mí apuntaba maneras y al final quedó en nada... tiros, tiros y más tiros sin sentido.

Julio González: Sin duda, Need for Speed The Run. Para todos los que seguimos la saga (en mi caso desde los inicios) esta entrega es todo un fiasco. Es un cúmulo de despropósitos, ya sea por la duración, jugabilidad, o que donde intentó innovar no ofrece nada destacable. Un claro paso atrás y más comparado con el gran juego que es el anterior Hot Pursuit.

Daniel López Ordóñez: La mayor decepción: Duke Nukem Forever. Eso de intentar colarnos un juego de hace muchos años,añadiéndole poco más que el logotipo de la compañía que lo saca finalmente al mercado, tiene delito.

Carlos Meis: Para mí, Homefront de THQ, por su escasa duración en el modo historia. Brink por su dificultad y su enfoque hacia el modo online y Duke Nukem Forever por querer vivir del pasado lavando la cara al juego y ofreciendo bastante poco...

Iván Fernández: Mi gran decepción ha sido Uncharted 3. Un desarrollo lineal hasta aburrir y un guión y argumento con demasiados tópicos del cine de aventuras. Esperaba mucho más la verdad.

Andrés Pardo: Brink. ¡Por Dios! Con lo alto que apuntaba y lo que les salió... Un juego que también me ha resultado un fracaso ha sido Ocarina Of Time. Esperaba más de "El Mejor de la Historia".

PC/MAC

2 Diego Ginesta
e-mail



Hola.
Gracias por haber hecho esta revista, si no el quiosco no sería lo que es.
Quería preguntar por qué no habéis puesto ninguna review de Minecraft, que ya ha salido a la venta.
Creo que es un juego muy bueno que ha pasado desapercibido. Saludos y gracias.

Respuesta:
Saludos, amigo Diego. Tienes razón en que Minecraft es un juego muy bueno. No seremos nosotros los que te llevemos la contraria pues somos fans (y alguna 'frikada' de merchandising ya ha pasado por las pezuñas de los más coleccionistas de la redacción) acérrimos del espectacular trabajo de Marcus 'Notch'. Y, aunque el lanzamiento oficial del juego no tuvo lugar hasta la pasada MineCon 2011, el pasado 18 de noviembre, el fenómeno Minecraft no ha pasado de ser casi un viral. Actualmente, Minecraft se vende exclusivamente en su web oficial y en inglés. Desde nuestro punto de vista, Minecraft merece más un reportaje como fenómeno, que un análisis en Marca Player, al tratarse de un juego de acceso muy complejo para el usuario medio. ¡Un saludo y gracias!

Playstation

3 Alejandro Piñero
e-mail

Hola, os llevo siguiendo desde vuestros inicios y os quiero felicitar por la revista y en especial a mi tocayo, Alejandro Peña por el último análisis de Skyrim; me parece excelente y soberbio, aunque he de decir que el RPG no es mi género preferido (aún más mérito tiene el análisis, jeje). Una vez dicho esto, lanzo mi pregunta: ¿Se sabe algo de la saga Onimusha? ¿Aparecerá en alguna consola de sobremesa más adelante? Gracias por adelantado y saludos a todos.



CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a:
marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **PC, Sony, 360** o **Nintendo**
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de Datos.



Respuesta:
Hola tocayo. En primer lugar déjame darte las gracias por los halagos, más que nada por que el que suscribe estas líneas es precisamente el autor del análisis que mencionas y siempre alegra saber que tu trabajo es del agrado de alguien. En segundo lugar, y haciendo referencia a tu pregunta, tenemos que decirte que, lamentablemente, todavía no se ha confirmado oficialmente el desarrollo de ningún nuevo título de tan popular saga para las consolas de sobremesa. No obstante, no hay que perder la esperanza, ya que allá por el mes de febrero del pasado año, Yoshinori Ono, padre de la saga Street Fighter, hizo unas declaraciones en las que afirmaba su intención de crear una nueva entrega de la franquicia Onimusha, asegurando además que esta vendría con importantes novedades; entre ellas, por ejemplo, la de un modo multijugador.

Por tanto, nos toca tener paciencia y esperar, pero permaneced atentos porque, previsiblemente, pronto tendremos noticias de una saga hack and slash tan aclamada como esta.



4 Miguel Pulgar
e-mail

Hola cracks. Os escribo para haceros unas preguntillas acerca de mi PS3, pero no sin antes felicitaros enormemente por el gran trabajo que hacéis en vuestra revista. Aprovecho para decir que os escribí hace tiempo y tuve la suerte de que me lo publicasteis, cosa que agradezco. A lo que voy:
El otro día me hice con una nueva tele, concretamente una LG modelo LG 42LW4500, que me la compré porque soporta 3D estereoscópico (creo que se escribe así jeje) y tenía muchas ganas de jugar en tres dimensiones. Mi pregunta es si tengo que hacer algún cambio en la configuración de la PS3 o directamente puedo disfrutar del juego en 3D tan solo conectando la TV con HDMI y con un juego compatible como Gran Turismo 5.
Otra cosilla, hoy por hoy tan solo dispongo del GT5, pero he leído varios juegos que admiten 3D, ¿me podríais decir cuáles?
Ya por último, ¿es cierto que con cualquier juego en alta definición podría jugar en 3D? Digo esto porque la tele que me he comprado tiene un conversor de 2D a 3D.
Muchas gracias y seguid así.

Respuesta:
Hola Miguel, te agradecemos enormemente tus felicitaciones. Ya sabéis que seguiremos trabajando como os merecéis para traeros los mejores contenidos posibles cada mes. En cuanto a tus preguntas, a la primera he de decirte que sí. Para poder disfrutar de tu televisor 3D con PlayStation 3 tienes que configurar previamente la consola. Tras conectar el televisor mediante un cable HDMI convencional, dirígete al menú 'Ajustes' y después a 'Ajustes de la Pantalla'. Allí selecciona 'Ajustes de salida de vídeo', luego 'HDMI' y por último 'Automático' para que la consola te detecte por sí sola las configuraciones soportadas. Tras este proceso, tan solo tendrás que indicar

Leído en Facebook

Perfil de Marca Player



Marca Player
¿Qué os ha dejado Papá Noël bajo el árbol relacionado con los videojuegos estas Navidades?

Álex Pararols Caballero: Dj Hero 2, Medieval Move, el periférico Move, Rayman Origins, Sonic Generations, Alice Madness Returns y El Shaddai. Se ha portado bien esta vez.

Miguel Ángel Uriondo: A la hija de Robin Williams (Zelda). ¡Ahora tengo que comprar el Wii Motion Plus!

Mauri Saldarriaga: ¡Super Mario 3D Land, Uncharted 3, Modern Warfare 3, Battlefield 3 y Xbox 360 con Kinect!

Andrés Pardo: A mi me trajeron una Nintendo Wii con Wii Party y Wii Sports, pero enseguida vendrán los Reyes y traerán Zelda SS, algún que otro Kirby, Rayman Origins y Mario Galaxy.

Jaime Pérez: A mi niño, Skylanders para la Wii. Es lo bueno de tener contactos con Papá Noël.

Enrick Jiménez Soto: Dead or Alive de 3DS, Marvel vs. Capcom 3 y Sonic Generations.

Ismael Juan Blanco: A mí el Red Dead Redemption Undead Nightmare de segunda mano y el Saints Row The Third.

Iván Fernández: Battlefield 3. ¡Dios que ganas tenía...!

Jordi Lozano: Uncharted 3 con su guía, que es muy chula. :)

Fran Alcalá Heredia: Un portátil Acer Aspire 5750G.

Julio González: El nuevo casco de la 360, el oficial de Microsoft con bluetooh. Está bien, ya que permite recibir también las llamadas del móvil.

Comunidad

manualmente las pulgadas del tamaño de tu pantalla.

A tu segunda pregunta podemos contestarte afortunadamente que son varios los títulos que a día de hoy ya soportan las tres dimensiones. Algunos de ellos puedes probarlos previamente gracias a sus demos disponibles en PS Store como Motorstorm Apocalypse, Super Stardust HD, Pain o Wipeout HD, pero también tienes títulos en las tiendas de gran envergadura como Gran Turismo 5, Virtua Tennis 4, Mortal Kombat, Killzone 3, Uncharted 3, Ratchet & Clank: All 4 One y el analizado en esta revista: The House of the Dead: Overkill Extended Cut.

Por último, en cuanto a tu tercera cuestión, debes saber que es posible convertir cualquier imagen a 3D en la mayoría de televisores que soportan esta tecnología, pero los resultados que se obtienen son bastante pobres y suelen estar lejos de los efectos que muestran aquellos videojuegos o películas creadas íntegramente para su visualización en dicho formato.



Nintendo

5 **Andrés Pardo**
e-mail

Buenas amigos,
Estas Navidades la Wii ha estado en mi carta de Reyes y por eso os quería preguntar:
1. Tres juegos imprescindibles para Wii.
2. Algún juego más hardcore, estilo Mad World, Red Steel o No More Heroes.
3. Soy un gran fan de la bola rosa de Nintendo. ¿Qué juegos tiene Kirby en Wii?

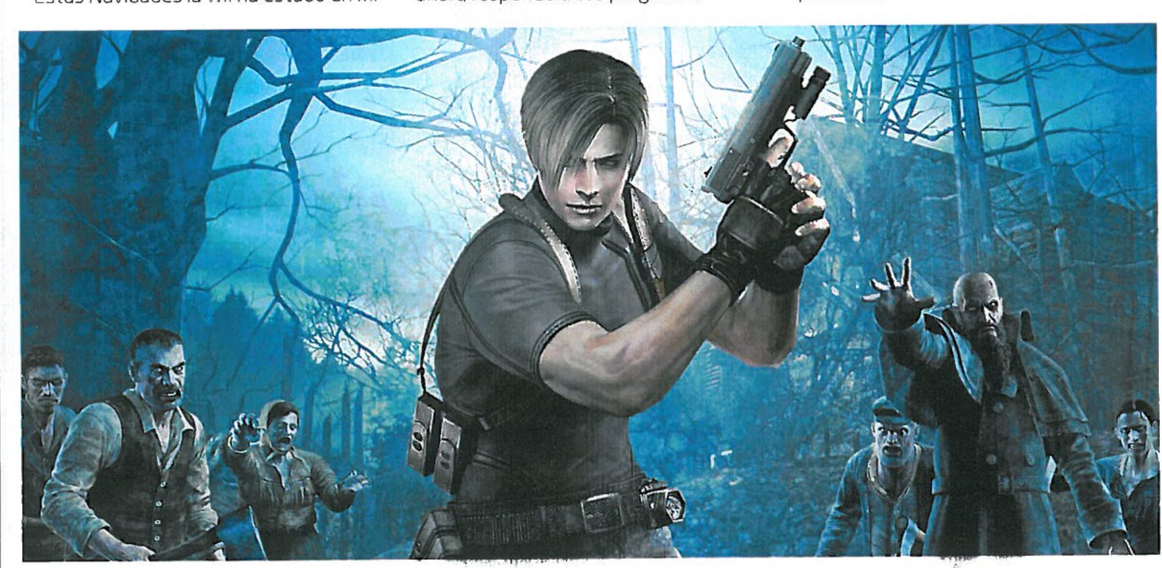
Respuesta:
¡Hola Andrés!
Una noticia buena y una mala para ti. La buena es que seguro que te trajeron la consola porque el precio es de risa y hay un buen catálogo detrás que vale la pena. La mala: no esperes nada demasiado decente en lo que le queda de vida a la consola. Los desarrolladores ya están metidos en Wii U y los juegos que vienen para Wii son poquísimos. Y ahora respondo a tus preguntas:

1. Tres Juegos imprescindibles: Super Mario Galaxy (los dos), The Legend of Zelda (también los dos: Twilight Princess y Skyward Sword) y Super Smash Bros Brawl.

2. Entre los juegos más 'hardcore' del catálogo podrías meter Resident Evil 4, House of the Dead: Overkill o Monster Hunter Tri (este último más por la cantidad de contenido que por la temática).

3. La bola rosa, Kirby, cuenta con dos juegos en Wii (Kirby's Epic Yarn y Kirby's Return to Dream Land), aunque han sido publicados muchos de los anteriores en la consola virtual de Nintendo (Kirby's Adventure, Kirby's Dream Course,...).

¡Un saludo!



Leído en Facebook

Perfil de Marca Player



Marca Player
¿Qué juegos te gustaría ver anunciados este año? ¿Alguna exclusividad de otra consola?

Juan Carlos Merino: Solo hay un juego que espero que se anuncie desde hace tiempo ya: ¡¡Rollercoaster Tycoon 4!! Es un juego que adoro y espero que algún día me den esa alegría ahora que parece que va a salir una versión para 3DS. A ver si se animan y sacan el RCT4 para PC, 360 o PS3.

Egoitz González: Creo que va siendo hora de que fijen una fecha para FF Versus XIII, tras años de retrasos. Tampoco me importaría nada ver un nuevo Onimusha, aunque Capcom tiene la saga muy abandonada...

Piloto Imperial: Total War Rome II.

Iván Fernández: Ojalá anunciaran un Metal Gear 5. Por las exclusividades no tengo problema, tengo todas las consolas actuales :).

Andrés Pardo: ¡Half Life 3! Que ya le toca a Valve. En cuanto a exclusivas flipantes...¡The Last of Us! Aunque no va a salir de PS3...

David Vázquez: Me encantaría que anunciaran Zone of the Enders 3 para PS3. Sería un locurón.

Toni Sureda: La versión de Star Wars: The Old Republic para Mac.

Juan Lu Sánchez: ¡¡¡¡Star Wars Battlefront 3 !!!! ;)

Julio González: Me quedo con el anuncio del próximo juego de Mistwalker, ya sea Lost Odyssey 2 o un nuevo proyecto. Como franquicia de otra plataforma, echo en falta algo del "mundo Nintendo", ya sean sus Mario Karts, Mario o Zelda. Un Zelda compatible con Kinect podría estar muy bien...soñar es gratuito..


COLABORA BIRMANIA:
LA HISTORIA
colabora
Birmania
Colabora Birmania lo formamos un grupo de personas que hemos trabajado en Mae Sot (Tailandia) a través de un voluntariado.
Durante meses vivimos las injusticias y el sufrimiento de los refugiados e inmigrantes birmanos y hemos optado por quedarnos de forma permanente y crear Colabora Birmania.
A través de esta ONG aportamos nuestros conocimientos, experiencia e ilusión para mejorar las condiciones de vida de la población birmana desplazada en Tailandia por uno de los conflictos más atroces, duraderos y olvidados de Asia.
Casi todos los miembros de Colabora Birmania nos conocimos viajando por Asia, tras meses arrastrando las mochilas, Carmen decidió establecerse por unos meses en Mae Sot y realizar un voluntariado, a lo que nos unimos los demás trabajando en Mae Sot también, dando clases en escuelas para refugiados birmanos.
Tras pedir dinero a nuestros familiares y amigos con el fin de comprar chanclas para los alumnos de una de las escuelas, recibimos una cantidad de dinero que no esperábamos, por lo que decidimos construir nuestro primer colegio, un edificio de aulas que sustituía al viejo chamizo de bambú donde los alumnos estudiaban, allí surgió la semilla que fue creciendo dentro de nosotros y que nos hizo decidir finalmente, dejar todo en nuestro país y dedicar nuestras vidas a los refugiados birmanos, creando Colabora Birmania.
Ya hace 2 años de esto y aquí seguimos, con la misma ilusión, trabajando para mejorar las condiciones de vida de esta población tan marginada y olvidada.
¡COLABORA! Nº LA CAIXA: 2100-0515-45-0200219564
WWW.COLABORABIRMANIA.ORG



> Guía de Compras

Los mejores juegos del mercado con todos sus precios

Los recomendados

Nuestras queridas y estimadas Elena y M.J. han estado navegando por la red para encontrar las mejores ofertas y poneros los dientes largos junto a los amigos de Xtralife.es.

PLAYSTATION 3



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet 2	29,95	9.5
2	Little Big Planet	29,95	9.5
3	Ratchet & Clank: A.	29,95	---
4	R&C: Atrapados	29,95	8.7

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Gran Turismo 5	29,95	9.3
2	F1 2010	22,95	9.3
3	DiRT 3	63,95	9.2
4	F1 2011	37,95	9.0

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Street Fighter IV	22,95	9.6
2	Tekken 6	29,95	9.6
3	Marv vs. Capcom 3	22,95	9.3
4	SSFIV	29,95	9.2

Rol

		PRECIO	NOTA
1	TES V: Skyrim	65,95	9.6
2	Deus EX: HR	57,95	9.6
3	Mass Effect 2	29,95	9.5
4	Final Fantasy XIII	22,95	9.4

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Valkyria Chronicles	26,95	---
2	Endwar	12,99	8.5
3	Civilization Rev.	39,95	---
4	C&C Red Alert 3	17,95	8.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	39,95	9.2
2	Rock Band Beatles	07,99	9.0
3	DJ Hero	32,95	9.0
4	Guitar Hero 5	29,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	29,95	9.7
2	Killzone 2	29,95	9.6
3	Bioshock	19,95	9.6
4	Killzone 3	29,95	9.5

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 12	62,95	9.5
2	FIFA 11	29,95	9.4
3	NBA 2K12	42,95	9.2
4	Fight Night Cha...	29,95	9.0

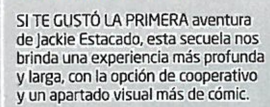
PlayStation Store

		PRECIO	NOTA
1	RDR Undead N	9,95	9.4
2	SSF2THDR	14,99	9.2
3	Lara Croft GoL	12,95	9.2
4	Trine 2	s.c.	9.0

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Red Dead R.	29,95	9.8
2	Uncharted 3	62,95	9.7
3	Uncharted 2	29,95	9.7
4	AC: La Hermandad	29,95	9.7

EL EXPERTO RECOMIENDA



The Darkness II

SI TE GUSTÓ LA PRIMERA aventura de Jackie Estacado, esta secuela nos brinda una experiencia más profunda y larga, con la opción de cooperativo y un apartado visual más de cómic.

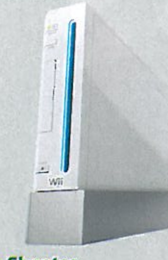


Alejandro P.
PLAYSTATION 3



DESCUENTO 10€ XTRALIFE

Wii



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	S. MarioGalaxy 2	49,95	9.8
2	S. Mario Galaxy	25,95	9.7
3	Kirby's Epic Yarn	32,95	9.5
4	New Super Mario	47,95	9.2

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart Wii	49,95	8.1
2	Fórmula 1 2009	49,95	8.9
3	Driver: S. Fran.	49,95	8.7
4	NFS: Nitro	22,95	7.9

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Super Smash Bros	42,95	9.2
2	Tatsunoko vs.	32,95	8.9
3	WWE SD 2009	10,95	8.8
4	Castlevania Judg.	22,95	7.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Zelda: Skyward S.	49,95	9.9
2	M. Hunter Tri	49,95	9.6
3	Xenoblade Chr.	49,95	8.5
4	FF Chocobo's Dun.	36,95	8.2

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Little King's Story	39,95	9.0
2	Pikmin 2	29,95	8.0
3	Overlord Dark L.	22,95	8.6
4	Animal Crossing	25,95	8.4

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	07,99	9.2
2	Rock Band Beatles	22,95	9.0
3	GH: Metallica	29,95	9.0
4	Let's Tap	19,95	7.5

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	House of the Dead	29,95	9.5
2	MW Reflex Ed.	39,95	9.3
3	Metroid Prime Tril.	49,95	9.2
4	007: Golden Eye	29,95	9.0

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 12	39,95	9.5
2	PES 2010	29,95	9.2
3	NBA 2K12	22,95	9.2
4	Grand Slam Tennis	39,95	9.0

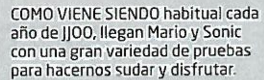
Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Boom Blox Smash	19,95	8.6
2	Rayman Raving	22,95	9.6
3	Trivial Pursuit	39,95	8.2
4	Pictionary	29,95	7.0

Acción

		PRECIO	NOTA
1	No More... 2	22,95	9.0
2	Red Steel 2	29,95	9.0
3	Skylanders: S.A.	66,94	9.0
4	S.H. Shattered M.	29,95	8.9

EL EXPERTO RECOMIENDA



Mario & Sonic en los JJOO de Londres 2012

COMO VIENE SIENDO habitual cada año de JJOO, llegan Mario y Sonic con una gran variedad de pruebas para hacernos sudar y disfrutar.



Chema Antón
WII



DESCUENTO 10€ XTRALIFE

XBOX 360



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	19,95	8.7
2	Tomb Raider Und.	22,95	8.7
3	Catherine	59,95	8.6
4	Rayman Origins	49,95	8.6

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Forza 3	29,95	9.5
2	Forza 4	62,90	9.4
3	F1 2010	22,95	9.3
4	DiRT 3	63,95	9.2

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Street Fighter IV	22,95	9.6
2	Tekken 6	22,95	9.4
3	Marv vs. Capcom 3	22,95	9.3
4	SSF IV	29,95	9.2

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	22,95	9.7
2	Deus EX: HR	57,95	9.6
3	TES V: Skyrim	65,95	9.6
4	Fallout NV	22,95	9.5

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Halo Wars	22,95	8.6
2	Endwar	12,95	8.5
3	Civilization Rev.	22,99	---
4	Tropico 3	49,95	8.3

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	12,95	9.2
2	Rock Band Beatles	07,99	9.0
3	DJ Hero	22,95	9.0
4	Dance Central 2	49,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	29,95	9.7
2	Halo Reach	32,95	9.5
3	Bioshock	19,95	9.5
4	CoD: Black Ops	49,95	9.5

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 12	62,95	9.5
2	FIFA 11	29,95	9.4
3	NBA 2K12	42,95	9.2
4	Fight Night Cha...	29,95	9.0

Xbox Live Arcade

		MPOINTS	NOTA
1	Braid	800	10
2	Shadow Complex	1200	9.5
3	RDR Undead N.	800	9.4
4	Limbo	1200	9.3

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Red Dead R.	29,95	9.8
2	Gears of War 3	52,95	9.7
3	AC: La Hermandad	29,95	9.7
4	L.A Noire	39,95	9.5

EL EXPERTO RECOMIENDA

Soul Calibur V

UN JUEGO DE LUCHA de gran calidad que viene dispuesto a partir la pana y dejar su sello entre los títulos del género. Uno de los grandes de este inicio de año, sin ninguna duda.



Juan 'Xcast'
XBOX 360



DESCUENTO 10€ XTRALIFE

PSP



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet	12,95	9.0
2	Prinny	39,95	8.5
3	Patapon 3	29,95	8.3
4	Locoroco 2	12,95	8.0

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Midnight Club LA	19,95	9.1
2	Motorstorm AE	12,95	9.0
3	Split/Second	12,95	9.0
4	F1 2009	22,95	8.7

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Dissidia Final Fant.	22,95	9.0
2	Tekken 6	20,95	8.9
3	Soul Calibur BD	29,95	8.5
4	Dissidia 012: FF	39,95	8.5

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Persona 3	39,95	9.0
2	Tactics Ogre: Let	40,95	9.0
3	Invizimals	22,95	9.0
4	Invizimals: las tri	29,95	8.8

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Valkyria C. 2	12,95	9.0
2	Endwar	12,99	8.5
3	Mytran Wars	29,95	8.4
4	Eye of Jugment L.	17,90	7.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Beaterator	07,95	8.5
2	Rock Band Unplug.	07,99	8.2
3	Patapon 2	12,95	8.4
4	Patapon	12,95	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Resistance Retri.	12,95	9.2
2	Killzone: Liberat.	12,95	---
3	Syphon Filter LS	12,95	---
4	Medal of Honor H2	12,95	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 11	19,95	9.4
2	FIFA 12	39,95	9.2
3	NBA 2K12	22,95	9.2
4	PES 2012	19,95	8.5

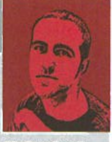
Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Buzz Cerebros	12,95	7.5
2	Buzz Bolsillo	12,95	6.5
3	**The Mystery Team**	29,95	7.2
4	Mind Quiz	19,95	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	MGS: P. Walker	17,95	9.5
2	God of War: GS	12,95	9.5
3	The 3rd Birthday	39,95	9.4
4	GTA Vice City Stor.	12,95	9.2

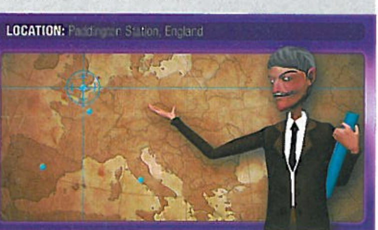
EL EXPERTO RECOMIENDA



The Mystery Team

ENIGMAS Y PUZLES para los más pequeños, con el añadido de gran contenido educativo. Una opción bastante interesante para resolver misterios de corte clásico.

Alejandro P.
PSP



NINTENDO DS



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Kirby: Mass Att.	39,95	8.9
2	Yoshi's Island DS	39,95	---
3	de Blob 2: The U.	14,95	8.5
4	Lego STW III	29,95	8.2

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart DS	39,95	9.1
2	Trackmania DS	29,95	8.2
3	Grid	22,95	8.2
4	Moto Racer DS	22,95	7.8

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Bleach: BoF	18,99	8.3
2	Bleach: Dark Souls	39,95	8.1
3	Ultimate Mortal K.	28,45	7.2
4	WWE 2009	09,95	5.5

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mario & Luigi: VCB	39,95	9.3
2	Inazuma Eleven	39,95	9.2
3	Chrono Trigger DS	32,95	9.0
4	The World Ends...	39,95	8.7

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	AoE: Mythologies	19,95	8.9
2	Civilization Rev.	19,95	8.8
3	Cookie Shop	18,95	8.6
4	Fire Emblem	17,95	8.5

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rhythm Paradise	09,95	9.1
2	Maestro! Jump...	29,95	8.5
3	Guitar Rock Tour	09,95	7.7
4	GHoT: MH	39,95	7.2

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Metroid Prime H.	09,95	8.4
2	Space Invaders Ex.	29,95	8.4
3	MW Mobilized	39,95	8.3
4	Big Bang Mini	29,95	8.0

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	Fifa Soccer 09	19,95	8.4
2	TH Proving Ground	29,95	7.8
3	New Int. T&F	39,95	7.3
4	Skate it	39,95	7.2

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Profesor Layton	39,95	9.5
2	Profesor Layton 3	39,95	9.1
3	Ghost Trick: Dete	39,95	9.0
4	Profesor Layton 2	39,95	8.7

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA: Chinatown W	19,99	9.3
2	Zelda: Spirit...	39,95	9.2
3	Castlevania: OoE	39,95	9.0
4	SolaTorobo: RTH	39,95	8.6

EL EXPERTO RECOMIENDA

Ben 10 Galactic Racing

UN ENTRETENIDO juego de carreras basado en la serie de televisión en el que nuestro objetivo será convertirnos en campeón del Grand Prix galáctico.

Chema Antón
NDS



NINTENDO 3DS



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	S. Mario 3D Land	45,95	9.4
2	Sonic Generat.	49,95	8.4
3	S. Monkey Ball	32,95	6.8
4	Raving Rabbids	32,95	6.5

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart 7	45,95	9.0
2	PilotWings Resort	43,95	8.2
3	Driver Renegade	39,95	7.8
4	Ridge Racer 3D	42,95	7.7

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	DOA Dimensions	37,95	9.2
2	SSFIV: 3D Editi.	32,95	9.0
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Rol

		PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Ninten. +Cats	44,95	8.1
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Musical

		PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	**PES 2012 3D**	39,95	8.8
2	FIFA 12	44,95	8.2
3	DualPenSports	39,95	7.8
4	PES 2011 3D	34,95	7.0

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Pac-Man & G. Dim	40,95	7.6
2	Puzzle Bobble U	39,95	6.0
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Ocarina of Time	43,95	9.5
2	Starfox 64 3D	44,95	9.3
3	Skylanders: S.A.	66,94	9.0
4	Cave Story 3D	40,95	8.6

EL EXPERTO RECOMIENDA

Pro Evolution Soccer 2012 3D

EL DEPORTE REY siempre es una buena opción, y más si esta vez Konami mejora su producto, con elementos como un buen online.

Chema Antón
3DS





PC



MMO

		PRECIO	NOTA
1	WoW: Cataclysm	27,95	9.5
2	WoW: Lich King	27,95	9.5
3	Aion	29,95	9.2
4	**Star Wars: TOR**	54,95	9.0

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Burnout Paradise	12,95	9.5
2	DiRT 3	39,95	9.2
3	Pure	12,99	9.2
4	F1 2011	29,95	9.0

Aventura

		PRECIO	NOTA
1	H. Monsters II	19,95	8.5
2	Sam & Max	29,95	8.3
3	Sherlock Holmes	12,95	8.2
4	Dracula Origin	09,95	8.0

Rol

		PRECIO	NOTA
1	The Witcher 2	29,95	9.7
2	Mass Effect 2	12,95	9.6
3	Deus EX: HR	39,95	9.6
4	TES V: Skyrim	47,95	9.6

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	StarCraft II	59,95	9.9
2	Warhammer 40K	33,95	9.3
3	Empire Total War	39,95	9.3
4	Men of War: A.S	19,95	9.2

Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	22,95	8.7
2	Lego indy 2	22,95	8.3
3	iFluid	18,95	7.0
4	Up!	19,95	7.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	29,95	9.7
2	ARMA II	12,99	9.5
3	Battlefield 3	47,95	9.5
4	Modern Warfare 3	59,95	9.4

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 12	39,95	9.5
2	FIFA 11	22,95	9.4
3	NBA 2K12	29,95	9.2
4	NBA 2K11	17,95	9.0

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Little Pet Shop	29,95	7.5
2	World of Goo	07,90	-.-
3	Crazy Machines 2	09,95	-.-
4	Line Rider Freest.	07,99	-.-

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA IV	29,95	9.8
2	Batman Arkham A	22,95	9.6
3	AC: La Hermandad	29,95	9.5
4	AC: Revelations	59,90	9.3

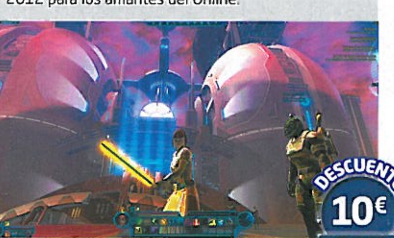
EL EXPERTO RECOMIENDA



Star Wars: The Old Republic

Por fin ya está aquí y llega con todas las de la ley. El nuevo MMO de BioWare es la mejor opción este 2012 para los amantes del Online.

'Duardo'
PC



DESCUENTO 10€ XTRALIFE

ENTRADAS PLATINUM

360,PS3
Ace Combat: Assault Horizon



ENERO
29,95€

Surca los cielos y combate 'a lomos' de fieles y espectaculares aviones de combate.

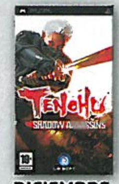
NDS
Lego Star Wars III



ENERO
29,95€

Nueva historia y nuevos personajes para esta tercera entrega de Lego en el universo de la Guerra de las Galaxias.

PSP
Tenchu 4: Shadow Ass.



DICIEMBRE
12,95€

En el Japón feudal, los ninjas de élite Rikimaru y Ayame tienen la misión de proteger la paz con sus habilidades especiales de combate.

PC
The Cursed Crusade

ENERO
12,95€

Una cuarta cruzada está emergiendo. El joven templario Denz tendrá que descubrir la verdad sobre su padre, solo o acompañado.

> Próximo número

Descubre qué te vas a encontrar el mes que viene en tu revista Marca Player

HA VUELTO

17 Febrero 2012

La fecha puede verse afectada debido a cierres de exclusivas, inclusión de regalos... Rogamos tengáis paciencia.


PERSONAJES ASÍ DE GRANDES, NECESITABAN UN CANAL MUY, MUY GRANDE
YA DISPONIBLE EN ABIERTO. SINTONÍZALO EN TU TDT.
EL ÚLTIMO SUPERVIVIENTE
NUEVA TEMPORADA
VIERNES 22.30H
REALIDAD A LO GRANDE
discoverymax.es
Discovery MAX ©2011
Discovery MAX™